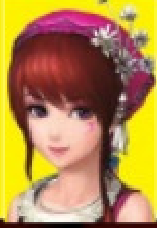

**逆境中的“心愿”**
——独家专访姚壮宪与“仙剑五”制作团队

**暴雪你又忘记吃药了**
——抽风的螃蟹与螃蟹们

**10月上**
本期特惠价 ￥7.00


www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第345期

# 大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择








ISSN 1007-0060






本期强档攻略
**指挥官——征服美洲**

NAVY FIELD

RESURRECTION OF THE STEEL FLEET

大海战II

# 中秋节

# 哥看的不是月亮

# 是寂寞！

X2经验

## 不再寂寞！好礼豪送

## 大海战精彩活动惊喜连连

客服电话：010-65528908　　传真：010-84220505

大海战II官方网站：http://nf2.9hgame.com

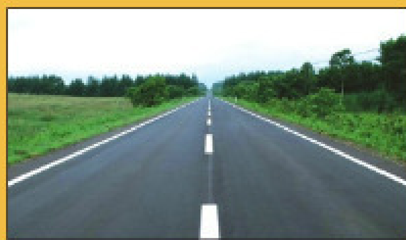


九合天下

## P19 网络时代 重点推荐

### 百万数据一线牵
——11款网络硬盘横向评测

想与人分享硬盘里的海量资源却不知该选择哪款网盘空间？厌倦了病毒缠身的U盘和移动硬盘想换个文件中转的方式？没错，这期的专题就能满足各位的需求！



## P31 实用软件 重点推荐

### 驰骋数字世界
——校园电脑生存手册

在校园中用电脑时，速度、安全、易用性都是必须考虑的。虽然现在有不少傻瓜工具声称能提供很好的效果……



## P97 前线地带 重点推荐

### 逆境中的“心愿”
——独家专访姚壮宪与“仙剑五”制作团队

“仙剑五”的开发团队在姚壮宪的带领下已经默默工作了一年多的时间，向来低调的姚仙和北软开发团队……




## P133 攻城略地 重点推荐

### 猴岛2特别版 ——老查克的复仇

这是一款老游戏的复刻版，就如同一部老电影进行了翻拍，让它焕发出全新的光彩，带给老玩家美好的回忆，也带给年青一代玩家们最经典的游戏体验。




主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰
赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 白云龙
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电 话 010-88135604 / 88135623
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-6106
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年10月01日
定 价 人民币 10.00元

## 责编手记

当截稿日清晨的太阳升起时，窗外的麻雀叽叽喳喳地叫着，我关上电脑，对着它们数了起来。“一只、两只、三只……一共三只，这是一家子吧，起得真够早的，你们吃早饭了么，应该还没吧，我给你们点？”打开窗户，我撒出了一把大米，麻雀们仿佛见到了瘟神，“叽！”的大叫一声后就飞得不见。“不食嗟来之食！果然是大自然创造的优秀生物……哎？你们怎么又飞回来了啊！”看着麻雀如此充满活力，我觉得是时候动身去编辑部了。像往常一样，在公交车上找到一个僻静的角落，戴上耳机，看着过客们匆匆忙忙地为生活而奔波，我翻开“大软”，尽量使自己的心境平和下来。突然间，我发觉自己好像进入了另一种状态，这种似曾相识的感觉就像是漫画主人公发现超能力时一样，难以抑制的激动心情渗进了我的血液，一个声音在脑海中回荡：“这期我不是责编、这期我不是责编、这期我不是责编……”直到最后，我意识到自己是责编了。

“出片日就是今天了，一切绝对正常，必须正常！”我抱着坚定的决心迈进了编辑部大门。离门不远，我看见了倒在键盘上装死的领主。“瞧瞧这睡相，惊天地泣鬼神，这口水……全编辑部找不出第二个！我拍张照片吧（咔嚓！）。”看着相机中的图片，我认为可以放在杂志上给大家围观，反正他成了这个样子，成了“坏坏的某人”，已经没有下限了，就让他堕落到底吧……不过，看在这厮热爱小动物的份上，这个杀手锏就留在以后使用吧。相比之下冰河就不怎么样了，他桌上的板砖更让我想起他拖欠着专题的事。那有那个人、那个人……你们都欠稿子啊！“不能忍了，一定要给点颜色瞧瞧！”想到就要做，于是我高喊道：

“伙计们，还没交稿的去自行了断吧——什么？责编怎么不自行了断。你好大胆，我是责编我毁灭了你！什么？你就是下期责编，啊……那算了，我只是个路过的小白，专门写责编手记的小白，不是责编、不是责编，下期责编大人饶命啊！”

本期责编 小白

## 大众礼物

### 读者回函卡幸运读者获奖名单

| TOPTEN投票幸运读者 | | 评刊幸运读者 | |
|---|---|---|---|
| 河 南 | 王梦虹 | 浙 江 | 林 肃 |
| 山 东 | 李涵兵 | 山 西 | 魏 勇 |
| 上 海 | 周海鹰 | 北 京 | 薛子建 |
| 陕 西 | 黄 伟 | 上 海 | 张 璐 |
| 吉 林 | 马 越 | 四 川 | 丁 亮 |
| 黑龙江 | 刘云飞 | 甘 肃 | 孙丽娜 |
| 辽 宁 | 武 岳 | 河 北 | 徐小刚 |
| 福 建 | 张嫣然 | 安 徽 | 白 冰 |
| 山 东 | 刘 琳 | 广 东 | 宁 欣 |
| 广 西 | 宋天封 | 广 西 | 杜 伟 |



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

汇众教育
www.gamfe.com

游戏学院 GAMFE.COM 培养游戏设计与开发精英

动漫学院 GAMFE.COM 培养动漫设计与制作精英

# 玩游戏，不如做游戏

## 游戏开发与设计，年薪十万不是梦

游戏产业作为“朝阳产业”，以其高附加值、低碳、无污染等优势受到各地政府热宠，“前景”与“钱景”双双看好。而由此衍生的新型走俏职业——游戏美术设计师、游戏程序开发工程师等更因需求人数多、升值空间大、薪资待遇高位列 2010 年“黄金职业”，备受广大在职、待业、学习者青睐。

作为亚洲领先的动漫游戏专业人才培养基地——汇众教育，已成为中国动漫游戏企业的人才资源库。师资力量全部来自知名动漫游戏企业开发一线，六年来课程历经多次升级，已培养的 35000 名学员遍布全国 70% 的动漫游戏企业。2010 年汇众教育被“福布斯”评为中国潜力企业。




**热烈祝贺汇众教育马来西亚校区学员王彰辉荣获“马来西亚多媒体2010手机游戏创作大赛”一等奖。**

## 本期推荐校区——北京中关村（游戏）校区

选择优质校区 实现高薪就业

北京中关村（游戏）校区作为汇众教育北京直营培训中心之一，长期致力于游戏人才的开发与培养，数年来已为业内培养大批游戏制作精英，遍布新浪、搜狐、完美动力、金山、网易等各大知名企业，并深受广泛好评。凭借得天独厚的地理和科技优势，学院已与全国 500 家游戏公司签订长期战略合作协议，以完善的就业推荐服务，让您站在更高起跑线！日前，为满足广大学员求学、就业的迫切愿望，学院特别推出“高端技能 + 高薪就业”的培训模式，从即日起面向全国招募 50 名游戏制作爱好者，定向培训名额有限，欢迎电话了解详情。

**招生对象：** 18–35周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏制作的在职、待业人士；

**课程设置：** 游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计等；

**授课形式：** 小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论+企业项目实训；

**就业方向：** 游戏策划工程师、游戏原画师、场景设计师、角色设计师、动画设计师，游戏特效工程师、游戏程序设计师、手机游戏工程师等。

**郑重承诺：** 入学即签《就业推荐协议》，就不了业免费重学！

### 选择汇众教育，成就精彩游戏人生

姓　名：刘杰君

就职公司：大有时空

就职岗位：3D 美工



入学之前，本来有着一份不错的工作，但在看到游戏行业良好的发展势头后毅然离职来到汇众教育北京中关村（游戏）校区学习游戏美术设计。在游戏学院的日子，感觉自己每天都在成长，既充实又快乐！刚进游戏学院的时候，看见一些学生的毕业作品，感觉很难以想象，似乎自己无法做到，现在发现错了。我不光能做到，而且还能超越他们。所以，不要以为做出好东西是一件非常难的事情，只要信心在，努力在，坚持在，汇众教育游戏学院在，你就能做到这一切。

**咨询 QQ** 800015508

**咨询热线** 010-51651119　400-800-8860

**地　址** 北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦11层（地铁十号线苏州街站B口）

**网　址** http://www.gamfe.com/zgc　www.bjgamecollege.com

了解详情请拨打

汇众教育，致力于每一位学员成功！

**400-6161-099**

汇众教育官网
www.gamfe.com





# 纤薄触控
## 飞利浦221EL LED背光液晶显示器

■ 晶合实验室 电子土豆



背面线条简洁

随着各种全高清视频内容逐渐丰富，电脑用户也对Full HD产品的需求与日俱增，而支持这一规格的液晶显示器尺寸也由前两年的24英寸以上逐步下降到23英寸、22英寸，乃至21.5英寸。221EL便是显示器大厂飞利浦最新推出的一款21.5英寸的全高清液晶显示器，由于采用热门的LED背光，其机身厚度仅42mm。221EL在保留飞利浦E系列液晶方正造型的同时，加入了一些棱角和折线设计，前边框和圆形底座均采用黑色烤漆工艺处理，机身背部则为黑色磨砂材质，整体感觉稳重而不失时尚。由于面板采用热门的LED背光技术，其机身厚度仅16.5mm。显示器仰角可在-3°～12°之间调整，范围略显小了一些，但也基本够用。不过221EL的底座支架很短且不能调整高度，放在普通电脑桌上时，笔者觉得显示器高度略低，使用时需略低头观看，稍显不适。

显示器正面除飞利浦Logo外，并无突出按钮，其实它采用的是触控按键设计，边框右下角除电源开关外，还有上/SmartImage模式、下/输入信号选择、左/宽普屏切换和菜单/OK四个按键，配合OSD菜单操作调整十分便利。

飞利浦221EL采用21.5英寸16：9宽屏面板，最大分辨率1920×1080，能完美支持Full HD规格的视频播放，厂商标注亮度250cd/m²，动态对比度为2000万：1，但未给出典型对比度值。菜单中有“智能对比度”选项，开启后显示器能根据场景画面自动调整对比度设置。SmartImage模式中提供了标准、互联网、游戏三项选择，如能增加一个电影模式将更加完善。

这款显示器提供了VGA（模拟）+DVI-D（数字，HDCP）输入，未提供HDMI应该是出于成本和产品定位考虑，其实对于电脑用户来说，支持HDCP的DVI-D接口已能满足全高清视频要求。我们用DVI接口连接显示器，将色温设为sRGB，SmartImage模式设为标准，关闭动态对比度，手动将对比度和亮度调整到最佳状态后开始测试。飞利浦221EL的亮度均匀性表现良好，样机屏幕无明显漏光；在DisplayMate的256级灰阶测试中能看到第3级灰块，表现相当不错；灰阶和色阶过渡平滑，相对来说高亮部位的表现要比暗部好一些。整机色彩表现自然，只是稍显清淡，不像韩系产品那样偏鲜艳，这可能与厂家的色彩取向有关。可视角度表现不像其标称值那样出色，左右超过50°即能观察到较明显的偏色。






飞利浦221EL正常工作时实测功率仅有17.4W左右，仅与一台普通背光的19英寸宽屏相当。作为一台外观大气、性能良好的全高清产品，其实际市场售价并未比相同规格的CCFL背光产品高出太多，却能带来更轻薄的外观和更低的功耗，值得用户考虑。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：飞利浦（Philips）
上市状态：已上市
售价：1499元
附件：电源线、驱动光盘、视频线、说明书、保修卡等
推荐：注重外观与节能表现的家庭及办公用户
咨询电话：400-880-0008

**飞利浦221EL显示器参数**

| | |
|---|---|
| 可视面积 | 21.5英寸（16：9） |
| 亮度 | 250cd/m² |
| 对比度 | 2000万：1（动态） |
| 最大分辨率 | 1920×1080 |
| 响应时间 | 5ms |
| 可视角度 | 176°/170°（水平/垂直，CR>5） |
| 显示颜色 | 16.7M |
| 功率 | 标准模式19.3W，休眠模式<0.5W |
| 尺寸（mm） | 526×476×188（宽×高×厚，包括底座） |
| 环保标准 | TCO 5.0、能源之星5.0 |




# 智慧延伸

# 智器 SmartQ T7-3G 平板电脑

■晶合实验室 魔之左手

iPad的成功，让消费者和厂商同时感觉到了消费型平板电脑这一新生事物对生活的巨大影响力，它远非我们曾经认为的仅仅是大号MID，或仅是弥补手机与上网本之间空缺的产品。由于触摸操作、体感操作、高清晰屏幕、低功耗高性能处理器和其他电子器件、无线网络等技术的高速发展，拥有接近笔记本的分辨率与性能，采用小型手持设备操作系统和操作方式，体积与重量仅为3～4部智能手机的消费型平板电脑，实际上对这些产品都构成了不小的威胁。

而在消费级平板电脑中，又分为强调体积的7英寸甚至5英寸尺寸产品，以及强调应用能力的9英寸甚至10英寸产品，而由于实际设计制造能力和品牌影响力的限制，国内厂商更偏向于推出7英寸级别、成本和售价较低的产品。智器推出的SmartQ T7系列就是其中的典型代表，而其中T7-3G内置了3G模块，是一款更适合移动应用的产品。



T7-3G增加了UIM/SIM卡接口

智器T7的外形设计与较早推出的R7电子书基本一致，采用7英寸800×600分辨率白色外壳，显得典雅而时尚，正面的上下与背面的左右均为圆滑过渡，而且仍然是在左侧背部设计有防滑花纹，这是并非是为单手操控设计，而更适合左手握持，右手操控






T7特别是T7-3G是性价比相当不错的平板电脑，在配置方面并不追求高端，但也足够全面和强劲，拥有开放内核与大量应用软件的安卓2.1版操作系统，也使其拥有相当出色的应用能力。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：智器（Smart Devices）
上市状态：已上市
售价：1699元（所有标准3G版本）
附件：电源适配器/数据线/说明书等
咨询电话：0551-5327112
推荐：对价格较为敏感，追求移动互联能力的用户

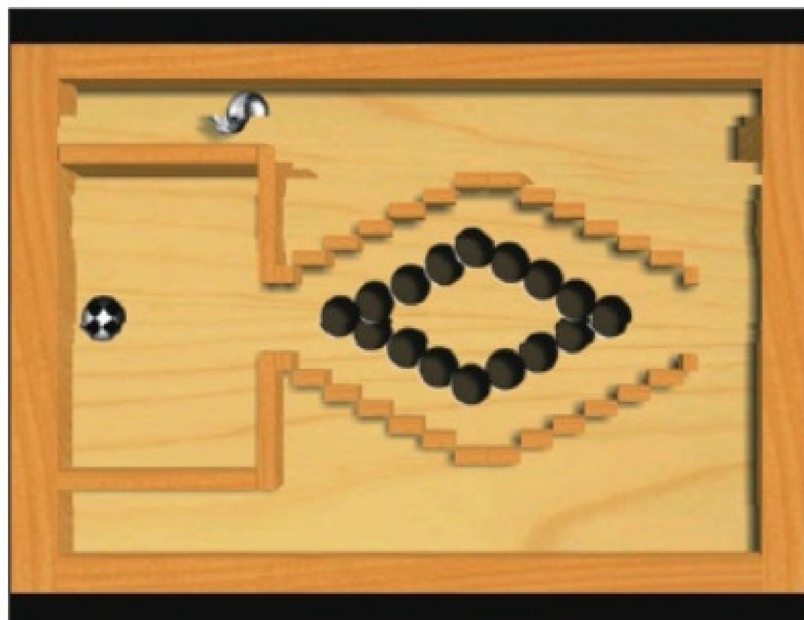
| T7-3G功能列表 | | |
|---|---|---|
| 操作系统 | Google Android 2.1 | |
| 功能 | 内置3G网络，支持Wi-Fi无线网络，全功能网页浏览器，浏览网页、收发电子邮件、阅读RSS新闻、浏览图片，播放RMVB、AVI、MKV、WMV等全格式高清视频，最高到1080P，重力感应游戏，可发送手机短信息 | |
| 特点 | 内置3G网络，可支持WCDMA/TD-SCDMA/CDMA2000-EVDO * | |
| | 支持重力感应，根据握持方向自动旋转显示内容 | |
| 语言支持 | 简体中文、英文 | |
| **T7-3G硬件参数** | | |
| 处理器 | 高性能ARM11处理器 | |
| | 最高主频 720MHz | |
| | 硬件解码，支持3D加速 | |
| 存储 | 256MB DDR2 400高速缓存 | |
| | 内建2GB闪存，512MB用户可用空间 | |
| | 支持外置SD卡，最大容量32GB | |
| 连接 | IEEE 802.11 b/g，Wi-Fi无线网络 | |
| | USB 2.0高速OTG接口 | |
| 音频 | 3.5mm 立体声耳机接口 | |
| | 高品质外放扬声器 | |
| | 内建麦克风 | |
| 显示 | 7.0英寸 SVGA(800×600) | |
| | 1600万色 TFT LCD | |
| | 防眩光处理电阻式触摸屏 | |
| 其他 | 尺寸 | 205mm×136mm×16mm |
| | 颜色 | 白色 |
| | 重量 | 约420g |
| 电池 | 4700mAh聚合物锂电池 | |
| 附件 | 电源适配器（DC 5V 2.0A）、USB数据线、快速上手指南、合格证、保修卡 | |

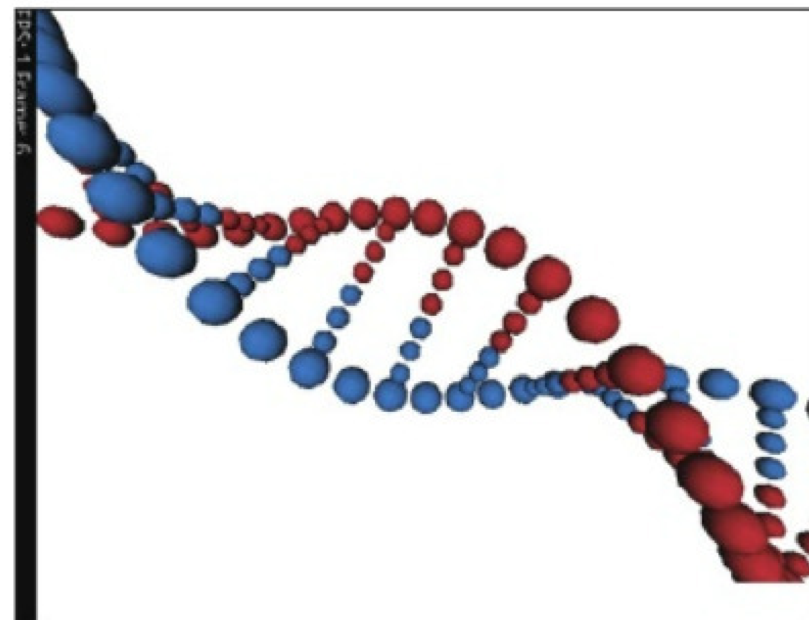
*注：选购时需要选择3G类型

的方式，后者也更适合这一尺寸的设备。T7的主要按键位于前部下方，接口、麦克风和电源开关都在正下方，扬声器则位于背部。

作为平板电脑的T7在配置上明显超越R7，采用频率更高的720MHz ARM11架构处理器，增加了3D处理能力和蓝牙技术，电池也升级为4700mAh容量，并且采用了新的安卓（Android）2.1版操作系统，比1.X版本的功能更强大，更易上手。它内置PDF观看软件、Office文件处理软件、网络浏览器、电子邮件、电子地图（使用3G网络定位）、滚珠游戏等办公娱乐软件，用户不需安装任何软件即可使用。T7-3G版本则在右侧面增加了一个UIM/SIM卡接口，因为3G控制器已内置，因此装入3G卡就可直接进行“拨号”，连接3G网络。

在实际使用中，其配置的7英寸800×600屏幕比一般手机的显示内容和字体都要大不少，更适合进行网页浏览和玩一些触摸式游戏，3D加速


3D版滚珠游戏



能力也让游戏的图像和可玩性有明显增强。由于内置3G控制器，可直接插入UIM卡连接3G网络，因此其移动互联能力出色，而且比采用附加3G模块要方便得多，它还可根据3G网络进行粗略定位（类似于手机的A-GPS功能）。T7采用了和R7同样的触摸屏，这是一种软屏，虽然显示效果并没有明显缺陷，但在滑动时手指感觉略显生涩。

| Quadrant 1.1.1 | |
|---|---|
| 总分 | 554 |
| CPU | 520 |
| Memory | 340 |
| I/O | 1611 |
| 2D | 97 |
| 3D | 202 |

我们采用极光软件（Aurora Softworks）推出的Android手机性能测试软件《象限》（Quadrant）1.1.1版进行性能测试，其总分可达到550分以上，相当于价格远高出它的高端智能手机如HTC Desire、Nexus One等。




# 蓝光提速
## 三星 12 速蓝光康宝

■晶合实验室 电子土豆

继8×的SH-B083A之后，三星又将蓝光康宝提速，推出了支持12×BD读取的SH-B123A（另有一款支持光雕的B123L）。B123A与B083A的外观基本相同，也采用银色金属质感的镜面舱盖，配以光滑的黑色面板，内嵌式LED在光驱工作时会发出柔和的蓝色光芒，与Blu-Ray标识和整体的银黑色调相映，颇有几分科技感与神秘感。它同样采用184mm短机身设计，即使安装在空间狭小的HTPC机箱内也并不局促。

SH-B123A是一款SATA接口康宝光驱，双激光头设计（分别用于蓝光BD读取和红光CD/DVD读写），内置2MB缓存，BD光盘方面支持12×单层BD-ROM、8×BD-R（含DL双层盘）/RE/ROM DL和6×BD-RE DL/RE读取，无论单层和双层BD盘片的读取速度均有大幅提高。DVD存储方面支持16×DVD±R写入、8×DVD±R DL（双层）写入、12×DVD-RAM写入，CD存储方面支持48×CD-R、32×CD-RW刻录，并支持16×DVD-ROM/±R和48×CD-ROM读取。样机固件版本为SB01，我们采用威宝16×DVD-R和《阿凡达》双层蓝光电影盘进行读写测试。在CDSpeed的读取测试中，读写方式为CAV（局部恒定角速度），最高读取速度约6.2×（双层盘片兼容性原因），突发传输速率达到67MB/s，且CPU占有率始终未超过2%。DVD写入方面，它以CAV方式达到16.05×，平均速度12.01×。



蓝光读取曲线






三星随B123A光驱附赠了全套Cyberlink软件，包括PowerDVD 9、PowerProducer 5等等，从蓝光电影播放、内容编辑创作、DVD刻录到标签打印均能胜任。随着产能和销量增加，这类蓝光产品价格也将不断下降，值得喜欢蓝光高清的电脑用户考虑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：三星电子（Samsung）
上市状态：已上市
售价：599元
附件：快速安装指南、三包卡、软件光盘等
推荐用户：青睐蓝光高清的家庭用户
联系电话：400-810-5858

# 感受精致

# 漫步者 M20 2.0 微型音箱

■ 晶合实验室 Red

2005年漫步者推出的微型音箱M2是当时广受好评，同时也被不少厂商竞相模仿的一款经典产品。5年之后的今天，我们拿到了期待值很高的M20，它是否也会同前辈一样成为经典呢？



后部带有扩展接口






在该价位下，M20的音质无可挑剔，尤其中频的表现令人赞叹，如果有条件外接更好的音源，M20对人声的表现一定不会令你失望。这款产品比较适合对音质有一定要求，且要求空间占用较小的用户。

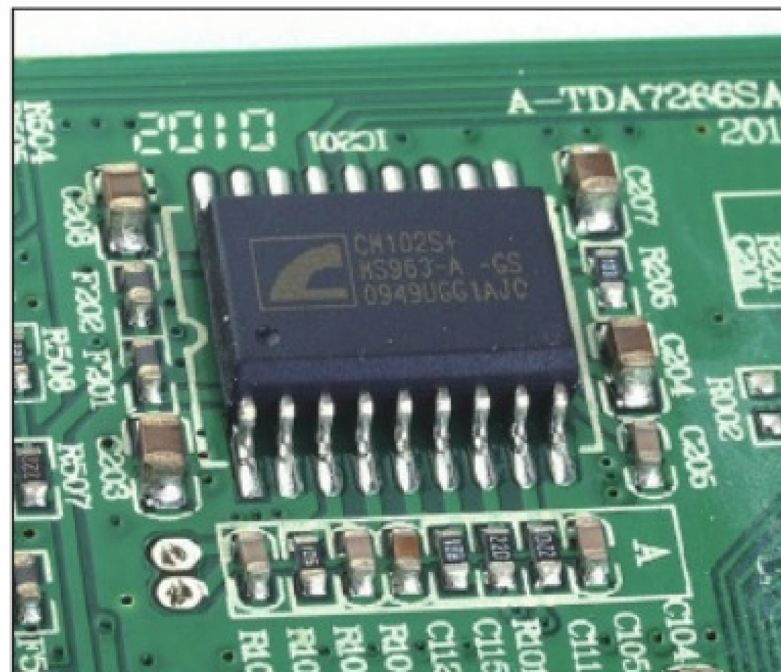
炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：280元
附件：电源适配器\连接线\保修卡等
咨询电话：800-810-5526
推荐：家庭用户


主音箱顶部手感很好的按键

从外观上看，M20可谓“棱角分明”，简洁硬朗的线条给人带来强烈的现代感。ABS工程塑料的箱体表面打磨也很到位，手感细腻，箱体的接缝处工艺也很细致。M20采用小仰角设计，能将声音更好地输送到耳部，主音箱顶部一体式按键为软橡胶材质，手感较好，而且中间还藏有一个LED指示灯，待机时为红色，在工作时为绿色。

箱体尺寸约为63mm×156mm×147mm，在同类产品中算是“细高的大个子”。由于箱内容积也较大，为了保证箱体强度其内部安置了木梁，在减少谐振的同时又降低了制造难度。M20最大的特点是其并没有采用流行的倒相式结构，而是全密闭式声学结构。这种设计理论上会影响低频表现，但好处是声音质感更佳，尤其能提升人声的表现力。在箱体内是漫步者全新开发的2英寸全频带扬声器单元，它因为不需要分频器，所以也就没有相位失真，能带来极佳的结像力。它还采用了“双磁体全对称屏蔽磁路系统”，简单来说即在扬声器磁铁上加装另一块磁铁，其极性与主磁铁相反，最后再进行防磁屏蔽，在保证音圈磁通密度的同时还能减少磁场外泄。此外，单元振膜采用铝合金材质，与M2相同。



两声道USB音频控制器CM102S+

M20的另一特点是集成了USB HUB功能。对一般笔记本用户来说，3～4个的USB接口时常不够用，而M20能将其中1个拓展为3个，使用时尤为方便。这个功能对台式机用户来说也能提供便利，比如当挂载需两个USB接口的移动硬盘时，就不必到机箱后寻找空余接口了。我们在其上接入2.5英寸移动硬盘读取数据，并连接PSP3000进行USB充电，整个过程中M20始终工作良好，供电正常。

除USB HUB功能外，M20内部还整合了C-Media的两声道USB音频控制器CM102S+，也就是“USB声卡”，它的性能略好于多数笔记本内置的声卡，但它还不能100%发挥出M20的性能。而且需要注意的是，由于M20采用的功放芯片是TDA7266SA，它具备5W×2的输出能力，工作电压11V，虽然内置了USB声卡，但因USB 2.0接口5V/500mA的供电能力无法直接驱动M20，所以在使用USB线连接音源时仍需外接电源适配器。

我们使用笔记本电脑的3.5mm音频输出连接M20，试听了多首熟悉的流行音乐。总体来说M20的表现优秀，尤其人声非常饱满，解析力一流。高频的解析力也有一定表现，但延展性一般，缺少灵动的气质。而低频尽管是M20的弱项，但它凭借不错的解析度和适当的量感，在小型音箱里也较出色。

**漫步者M20主要参数**

| | |
|---|---|
| 功率放大器输出功率 | 5W×2（THD=10%） |
| 功率放大器信噪比 | ≥90dBA |
| 线路输入阻抗 | 15kΩ |
| 扬声器 | 2英寸（外径52mm）、防磁，8Ω |
| 输入电压 | DC 10V 1.2A （内正外负） |
| 箱体尺寸 | 63mm（宽）×156mm（高）×147mm（深） |
| 重量 | 约1.3kg |




# 专业之选，速度为王
## Kingmax 600X CF卡

■晶合实验室 魔之左手

随着记忆棒市场的逐渐萎缩，目前闪存卡市场似乎已被SD卡完全统治，但SD卡在牢固性和速度、容量等方面，仍然有一定的限制，因此高端CF卡还是牢牢占据着一些高端应用，如高端和专业数码单反相机市场。

对于目前已达到2000多万像素拍摄能力的高端数码单反相机而言，其拍摄，特别是高速连拍模式下一次获得的数据量是非常惊人的，如果后端的存储设备速度不够，就只能等待连拍照片缓慢地从机身内存转入存储卡，与这段时间内的精彩场景失之交臂。这时高速的Kingmax 600X CF卡无疑是摄影师最需要的产品。

Kingmax推出的600X CF卡是其高速CF卡系列中的最新产品，标有Speed Master字样，包括16GB和32GB两种容量。其做工相当精致，壳体牢固，前后表面都贴有金属片，增加强度而且可辅助散热。

在实际测试中，Kingmax 600X CF卡的写入/读取速度达到了惊人的每秒71MB/94MB。也就是说，即使以顶级的佳能EOS 5D Mark Ⅱ相机为例，2000万像素，每秒3.9帧共13张的RAW（约25MB）连拍能力来计算，这张卡的速度也可接近实时存储，一次连拍结束后仅再需1.5秒左右就可将剩余数据完全存储完毕，另外它也完全可以满足全高清视频的实时记录和读取。






这是一款非常出色的高速CF卡，不过其价格对普通用户来说有些偏高，更适合专业级高端数码摄影用户。

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：胜创（KINGMAX）
上市状态：已上市
售价：2500元（32GB）
附件：无（样品）
咨询电话：800-830-9257
推荐：资金充裕的专业级用户




# “摄像手机”终结者
## 奥林巴斯T110数码相机

■晶合实验室 魔之左手

奥林巴斯T110是一款面向低端市场的时尚版DC新品，它采用1200万有效像素、1/2.3英寸CCD，3倍光学变焦镜头和2.7英寸23万像素的LCD。

T110采用金属漆外壳，有黑、红、银三种色彩可选，机身重量仅135g（含电池和SD卡），尺寸为93mm（W）×60mm（H）×23.3mm（D）。机身右侧前部带有防滑设计，开关和快门键位于顶部的凹槽中，开关键也采用略微凹陷的设计，可防止误触。背面则是奥林巴斯典型的设计，所有控制键均位于右手拇指控制范围内，左侧则是显示屏。它提供了650mAh锂离子电池，支持SD卡扩展，但机身内存仅能容纳两张全尺寸照片。

它采用6.3～18.9mm（相当于35mm相机的36～108mm）焦距，光圈F3.1～5.9的镜头，照片分辨率为3968×2976～640×480，摄像功能最高只能支持VGA（640×480）模式。感光度ISO 100～1600，快门速度1/2～1/2000秒，超微距模式下可提供5cm微距拍摄。

作为一款面向时尚初级用户的产品，T110更着重于简单快捷的拍摄方式，智能场景模式（iAuto）能根据周围光照等条件自动调节拍摄方式与各种参数。T110还提供了4种艺术滤镜效果，在人像和宠物模式下，还拥有自动脸部对焦和追踪对焦功能。

这款产品的拍摄能力并不突出，照片颜色略显干涩，有一定颗粒感，不过高像素下足以满足日常影像记录的需求。



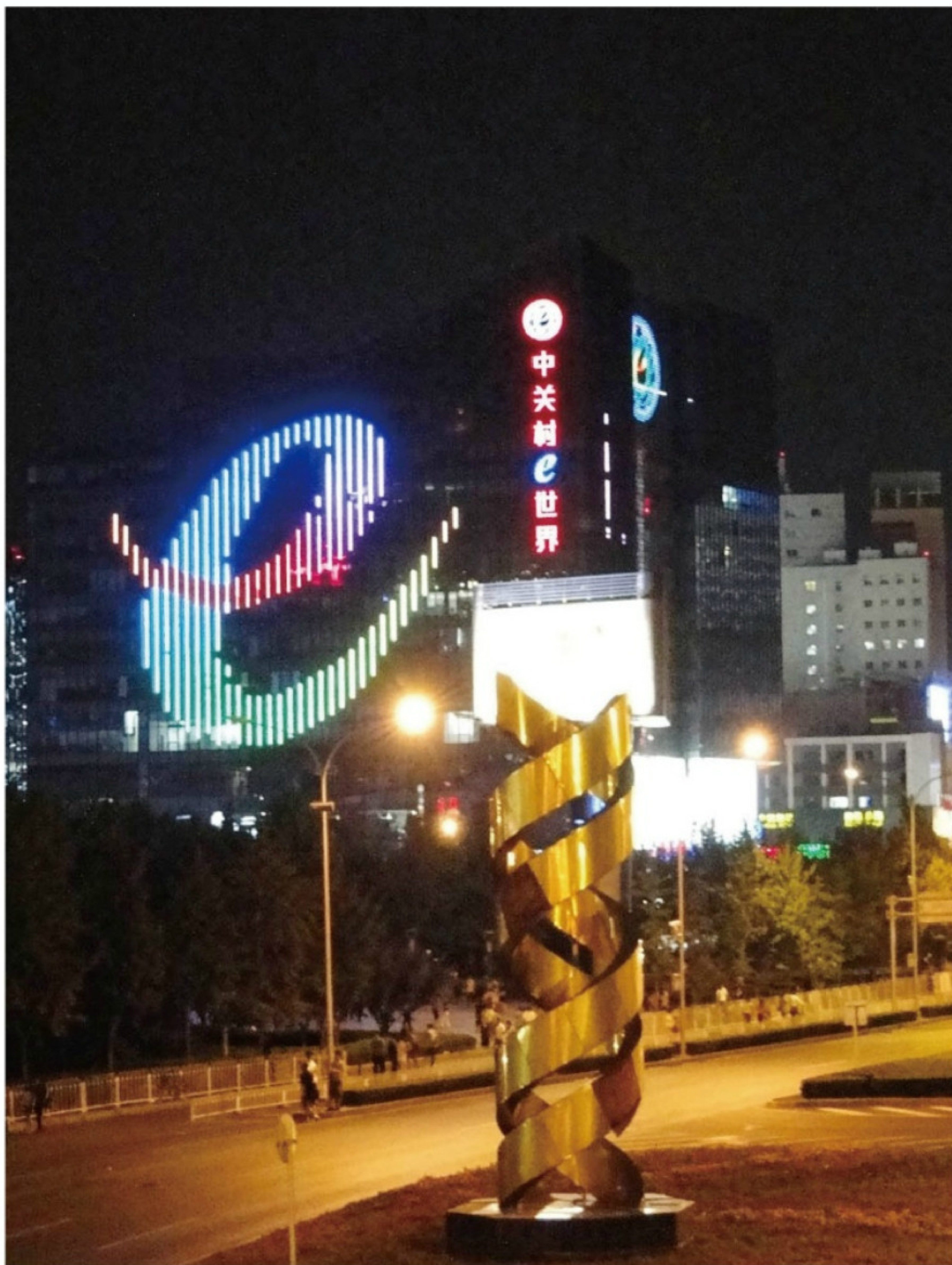



这款相机以较低的价格提供了不错的随身拍摄能力，远胜于搭载高像素摄像头的手机，是出色的日常记录工具。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：奥林巴斯（Olympus）
上市状态：已上市
售价：899元
附件：电池、USB连线、充电器、说明书、挂绳等
推荐：追求时尚的初级数码影像玩家
咨询电话：400-650-0303

# 尘埃未落定
## ——与走入大众的15年




■本刊记者 冰河 晨烽

记得曾经在凤凰卫视看过一期电视节目，以一张合影的老照片为线索，探讨科学发展的偶然性和必然性。这张很不清晰的合影是1927年第五届索尔维科学会议的合影，被称为人类科学史上最重量级的影像记录，上面的人有爱因斯坦、薛定谔、普朗克、洛伦兹、居里夫人……等一共近20人，可以说从中学课本上就熟悉的那些名人几乎被这张照片一网打尽。主持人在慨叹这张合影的分量之余，也同时提出了一个问题：为什么这些人都出现在同一个时代的相近时段？或者说现代科学的黄金时代为什么会出现在那几年？在经过一番从政治、历史、经济、人文等方面的相关分析之后，主持人得出一个结论，就是其实天才和大师在每个时代都存在，但要让这些人充分发挥自己的才能，却是各方面的条件缺一不可。尽管如今的社会在物质条件上更加优越，但在政治、经济、文化、商业等方面的条件越来越严密规整，使得思想和研究上的爆发难以再次复制。

1927年的社会条件是否比现代还要优越，这个结论不敢说对错，不过一种骤然的兴盛发展，必然是周边社会环境统一达到一定高度之后，共同造就的结果，这个结论还是非常有道理的。这样的例子在世界历史上不胜枚举，只是到底社会条件要到什么程度才能促成这种爆发，却是社会学家和历史学家始终争论不休的谜。

对于诞生并没有多久的中国科技事业来说，其实也是这样。就在1995年前后发生了很多事情，而如果我们今天回头去看看这些事情，会发现当时所发生的这一切汇集在一起，勾勒出了如今互联网社会的雏形，当然那个时候我们并没有这个意识，谁都记得那时候我们只是兴奋而鲁莽地设想和奔走，尝试在这片新生的丛林中

闯出一条通向未来的道路。15年过去了，我们回头看的时候，当然可以说事后诸葛亮的成分多一些，但是对比过去和当下，也许不用再等15年，我们就能知道如今我们所说所做的，究竟会在未来呈现出一种怎样的景象。

# 是非早有定



1927年第五届索尔维科学会议的合影，被称之人类科学史上最重量级的影像记录



早年的中关村街景，很多后来的“知识英雄”都是从这里走出来又消失



张树新和她的瀛海威是中国互联网行业最早的试水者

作为一名IT行业的记者，提到95这个数字，往往会条件反射地联想到Windows95；而作为《大众软件》的记者，同时也会想到创刊的那个1995年。一直以来，在潜意识里总是在暗自感觉这中间或许是有着一种莫名的联系，但从来也没有仔细思考过。直到今年，在从事15周年的系列活动中，才好好梳理了一番，这里面的千丝万缕有的以前就曾想到，有的却是我们一直未曾发现的东西。

事实上，1995年前后这一段时间被很多人认为是中国IT产业和互联网发展腾飞的起点。1994年4月20日，中关村地区教育与科研示范网络（NCFC）完成了与Internet的全功能IP连接，从此，中国正式被国际上承认是接入Internet的国家。1995年8月8日，建在中国教育和科研计算机网（CERNET）上的水木清华BBS正式开通，这是中国大陆第一个Internet上的BBS。1995年“瀛海威”公司成立，半年后他们打出的这个广告——“中国人离信息高速公路有多远———向北1500米。”永远留在了中国互联网的发展史上。1994年2月联想股票在香港上市，1995年12月当时中国计算机行业的另一大巨头方正也在香港上市。1994年北京金山软件公司成立。1995年微软（中国）有限公司正式成立；微软中国研究开发中心成立。1996年，联想首次超越国外品牌，市场占有率位居国内市场第一，并持续6年稳居榜首，同时联想笔记本问世。中国原创的游戏公司也在这个年代开始发育， 1994年，北京金盘电子有限公司出品的《神鹰突击队》成为中国内地第一款自主研发的原创游戏；1995年3月作为中国游戏产业早期的标志性公司——前导公司正式成立。紧接着目标软件、金山西山居成立相继成立。与此同时，从1994年到1996年，电脑类刊物如雨后春笋般迅速占领了各个城市的书报摊，《电子游戏软件》《家用电脑与游戏》《大众软件》先后创刊。电脑热是那个时代的一个标志。

如此轰轰烈烈，以至于从那个时代过来的人回忆起来当时的中关村都是众口一词——欣欣向荣。但如果要说1995年其实并不是中国IT行业辉煌开始的年代，甚至可以说这是中国第一个IT黄金年代没落的开始。你能相信么?

这种没落其实正是源于1995年诞生的Windows95。都说中关村是中国IT行业的摇篮，当年从中关村走出的中国第一批大型IT公司，联想、方正、四通、希望、金山，以及广义上的巨人，在他们的身后都有着一个相同的名字——汉卡。正是汉卡这个现在大家几乎陌生的名字，撑起了中国IT行业第一个黄金10年。汉卡的原理其实相当简单，就是将汉字输入方法及其驱动程序固化为一个只读存储器的扩展卡。早期的计算机使用中，因为计算机的处理能力有限，为了提高计算机的效率，减少在汉字输入过程中对存储器的频繁访问，研制了汉卡。使用汉卡可以有效提高计算机的速度，尽可能减少占用计算机内存空间。在汉卡研发的年代，在受制于机器性能的前提下，中国市场还没有完全打开，欧美公司根本没有想到为中国开发相应的操作系统解决方案。CCDOS、严援朝、长城0520CH横空出世。1983年，国家计算机工业总局在京召开全国计算机协调工作会议，会议把生产IBM PC兼容机定为中国计算机发展的方向。生产IBM兼容PC，硬件厂商没有问题，关键在软件，在于PC上一定要有汉字系统。当时MS-DOS是西文操作系统，不具有输入/输出汉字的能力，因此，若要进行汉字处理，必须改造和扩充西文DOS的能力。 其实早在上世纪70年代，我国就开始对汉字信息处理技术进行研究并取得了一定成果。进入80年代后，当这个任务戏剧性地落在了当时在第四机械工业部第六研究所工作、年仅32岁的严援朝身上的时候，终于取得了重大突破，他研制成功了第一个汉字操作系统，定名为CCDOS。CCDOS是为中国第一台PC长城机做的，ChangCheng，取汉语拼音的字头，就成了CCDOS。并不是后来外人猜测的，是“中国字符”的缩写。

1983年8月，CCDOS在北京展览馆亮相，轰动一时，紧接着又赴瑞士参加展览。不过在当年8088只有4.77MHz的CPU上用软件方法处理汉字，想速度快，显示漂亮是不可能的事。 在做CCDOS之初，严援朝就提出另外一套硬方案：把汉字做到显示卡里面。从1984年开始严援朝随六所、738厂和清华大学奔赴香港，为长城PC开发配

套的图形汉字显示卡。经过一年的努力，1985年，长城0520CH生产出来，拿到美国COMDEX展览，其640×480的分辨率、25行显示汉字的能力引起了很多人的关注。据严援朝讲“当时日本人趴在那，拼命画我们的电路图，想搞清楚我们是怎么做出来的”。长城机在当时汉字处理技术遥遥领先但却没能占领大部分市场，最主要的原因就是不肯单卖汉卡的缘故。

前面谈到的CCDOS，在当年是国家“六五”项目，那时也没有什么知识产权的意识和传统，严援朝也没有想过在CCDOS上署名。“很快，在1984年、1985年满大街尽是各种各样的DOS。我的源代码谁都可以COPY，谁都可以分析，我是国家工作人员，如果这东西对大家有用，我干嘛护着不给大家。”这就是当年严援朝的想法。严援朝不在意这些，也不在意别人修改他的软件挣了大钱，各类单独销售的汉卡市场也就应运而生。总之从1985年在美国COMDEX展会上亮相开始，CCD OS震惊了世界，用现在流行的说法，中国IT企业的第一桶金基本上都源自于此。当然在这个过程中，互相山寨的模式和当前山寨手机笔记本确是万宗同源。

其实随着电脑硬件性能的提高，特别进入上世纪90年代以后，电脑自身已经完全能够满足汉字显示的需要，于是乎DOS系统下的汉字软件或者说汉卡的软件版（也可以说汉卡是软件的固化版）支撑起了后5年的黄金岁月。从吴晓军的2.13到鲍岳桥的UCDOS，从朱崇军的CCED到求伯君的WPS（以上四人除求伯君不变，分别换成陈天桥、张朝阳、丁磊，就等同他们当年的名气），正是那个时代的突出代表。

1995年Windows95上市，也正是这一年DOS中文平台达到了最辉煌的顶峰。图形化的界面，以及为了适应操作系统而大幅提升的硬件机能，将汉卡和DOS中文平台彻底抛弃了。在经历了2000年一个非常短暂的互联网泡沫之后，真正托起第二次中国IT行业又一个黄金期的却是很多人没有想到的，甚至是恶毒诅咒为“电子海洛因”的网络游戏。这个结果其实笔者一开始也不敢确信，但大家如果仔细梳理一番，你不得不承认中国IT行业能数得上的上市公司，都和这两个东西息息相关。在这之中最为突出的就不能不说到史玉柱、求伯君和鲍岳桥。

在这两次大潮中最先开始转型的却是进入时间最晚的鲍岳桥。在完成UCDOS7.0这个中文DOS平台的绝唱之后，1998年元旦过后，鲍岳桥（希望公司电脑部总工）、简晶（希望公司电脑部副总工，《中国龙》汉字系统的开发者）辞职离开了当时依然辉煌的公司和事业，进而转型互联网行业，而且就是当时还无人问津的互联网游戏行业，开创了联众游戏平台。当然，切入时间过早，条件的不成熟，也使他成为3人中第一个离开互联网游戏行业的人。2007年年初，鲍岳桥离开自己一手创办的联众，转向天使投资，并曾表示新项目不碰网络游戏。第二个转型的是求伯君，这位卖了别墅也要开发Windows下WPS的硬汉，在2003年带领金山推出了《剑侠情缘网络版》，如今的金山已经不再避讳别人把自己称为网络游戏公司。最后一位转型的，恰恰是在早期进入汉卡行业的传奇人物——史玉柱，1989年1月，他毕业于深圳大学研究生院，随即就下海卖汉卡（佩服一下吧）。而直到2004年底，史玉柱才在上海成立征途网络科技有限公司。2006年首款网络游戏才开始公测，但2007年11月1日，史玉柱旗下的巨人网络集团有限公司成功登陆美国纽约证券交易所，总市值达到42亿美元，融资额为10.45亿美元，成为在美国发行规模最大的中国民营企业。3个人的传奇，却是这样的蹊跷，晚入行者早入行，早入行者晚入行，晚入行者却抢先，抢先之人未功成。我想这或许是巧合，但更或许是冥冥天意吧。



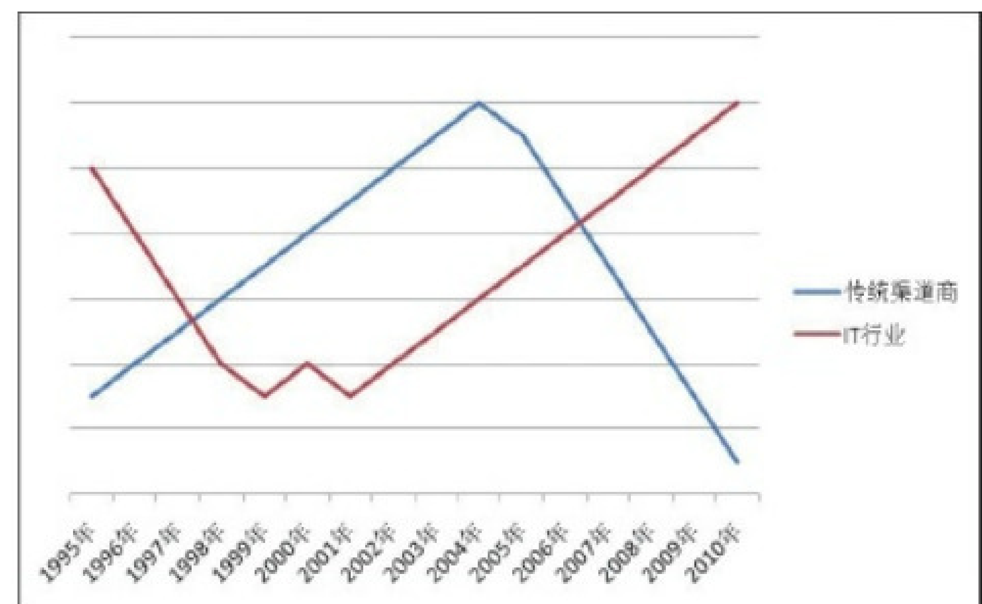
Windows3.2比3.1版在稳定性上有所改进，但系统的兼容性没有得到有效改进

在这个巨大的IT产业中，渠道也是一个重要的行业，但一样巧合的是，曾经在全国一度双雄并列的连邦、晶合也都是分别成立于1994年和1995年。在经历了10年高速发展之后，都迅速地开始消失在用户的视野中，而这十年也恰恰是传统电脑类媒体最辉煌的十年。其实说起来原因还是一样，随着Windows的普及，电脑走下神坛，走向大众，这就带来了最初的热潮，但在中国，支撑第二个黄金期的电脑产品却是网络游戏，而正是网络游戏的网络化属性摧垮了传统的营销渠道和传统电脑媒体。以2004年5月17日盛大在纳斯达克上市为标志，中国电脑行业又迎来了一个暴利发展的好时代，不过正是以此为分水岭，传统的渠道开始让位于网络渠道，传统媒体开始让位于网络媒体。如果



当年瀛海威的广告——“中国人离信息高速公路还有多远？”几乎是中国人对于互联网观念的启迪


联想汉卡是当时中国本土技术创新的代表，但成也萧何败萧何，很多企业最后也因此而消亡



互联网行业与传统行业的更替，大体上可以从这张图上看出个倪端

说以一个直观的方式来表现的话，基本上可以用上面这个简图表达出来。

在这样的日子里进行这样的反思，目的不是哀怨，也不是怀旧，我们希望找到一些规律，哪怕是一些肤浅的理论。为什么是汉卡，为什么是网游，从汉卡到网游，抄袭和山寨为什么越发热闹。在互联网的日子里，纸媒体应该做什么，怎么做？不再需要通过书本获取科普知识的读者，需要什么？这也是我在写作中最想得到的答案，最想倾听的回应。15年了，企业成败，流转星云。刘韧当年的大作《知识英雄——影响中关村的50个人》中的英雄如今有多少安在？当年的英雄难道真是集体迟暮了么，我想或许还是那句话，世界潮流，浩浩荡荡，顺之者昌，逆之者亡。其实绝大多数的人都不会主动逆潮流而动，因此最为关键的是如何找到潮流的方向。如果说Windows95终结了汉卡，那么终结微软霸权者是不是也已经初现端倪。网络的冲击固然汹涌，但如何顺流而动，凤凰涅槃，也许像史玉柱、求伯君和鲍岳桥给我们了很多启示吧。

## 时势造英雄

```
Starting MS-DOS...

HIMEM is testing extended memory...done.
MS-DOS 6.22 Chinese Version ■ Chinese System Kernel
Chinese System Kernel is installed successfully!

IDE/ATAPI CD-ROM Device Driver  Version 2.14   10:48:22 02/17/98
 CD-ROM drive #0 found on 170h port master device, v1.00

C:\>LOADHIGH CTMOUSE.EXE

CuteMouse v1.9 [FreeDOS]
Installed at PS/2 port

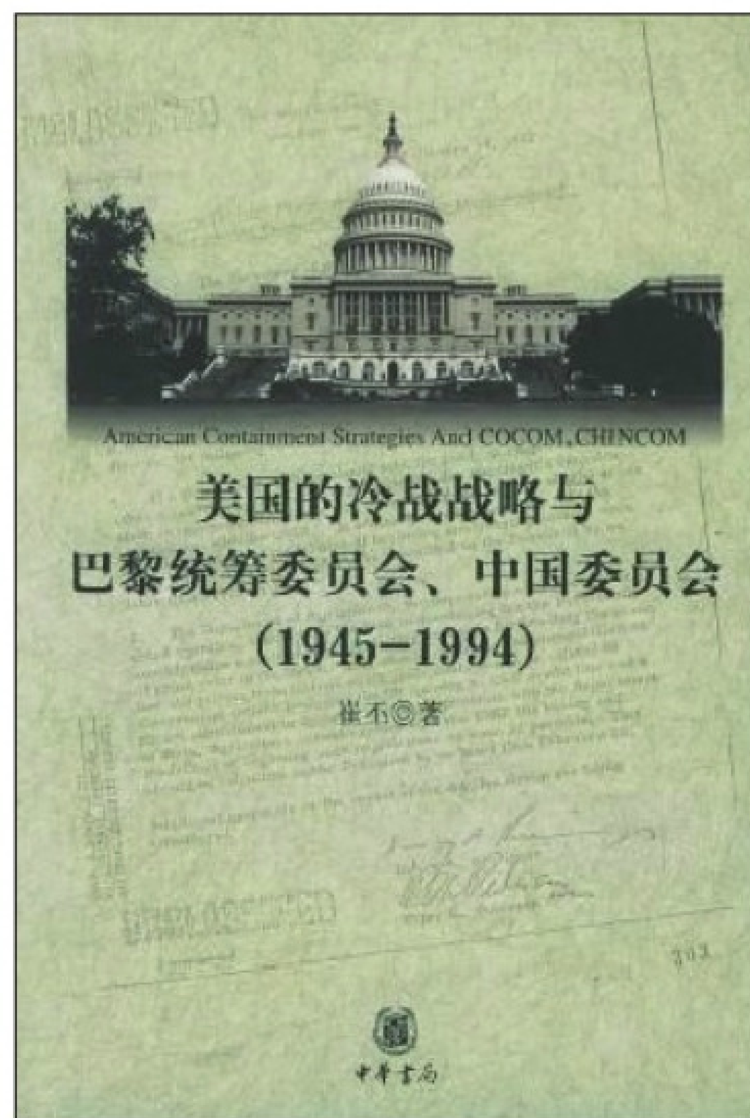
C:\>LOADHIGH MSCDEX.EXE /D:MSCD000
MSCDEX Version 2.23
Copyright (C) Microsoft Corp. 1986-1993. All rights reserved.
       Drive E: = Driver MSCD000 unit 0

C:\>LOADHIGH SMARTDRV.EXE /X
C:\>_
```

时至今日，DOS界面下的字符命令操作仍旧被很多人视为畏途，当年DOS和Windows就是高端和平民的分水岭

对于身处这个行业的人来说，想要从纷乱的事实中将脉络梳理出来并不难，但对于兴衰的成因，想找到一个可以被公众接受的结论却并不容易，而且很少有人去这么做，因为这样做容易得罪人。就像如今流氓软件横行，但如果不是必要，没人会主动提起当初打开流氓软件之门的人是谁，特别是当那个人仍旧在中国互联网行业的第一线，依旧以“不守规则就是我的规则”的指导思想行事。而对于某知名即时通讯软件的一次抨击报道，可能导致某著名IT刊物社长和总编的下台，如此的互联网江湖风雨中，想要让改变历史走向的某些关键人物和因素浮出水面，就不是能不能而是敢不敢的问题了。某种程度上来说，这依旧是1995年前后的野蛮生长留给我们的宝贵遗产之一。不过在互联网日渐发达的今天，很多时候我们并不需要作出太明确的结论。如果有能力将事情的脉络走向说清，那么结论就已经呼之欲出了。

正如前面所说，1995年前后的IT行业大发展是以PC平台的普及大众化、图形化界面操作系统的普及，PC平台应用的娱乐化这三个标志性事件集中在一起而共同造成的。而这三件事情各有各的历史原因和背景。PC平台的普及化无疑是所有事情发生的开始，但为什么会发生在1995年呢？这是因为有个著名的国际组织“巴黎统筹委员会”于1994年4月1日正式宣布解散了。巴黎统筹委员会又称“多边出口控制统筹委员会”，简称巴统，1948年由美国发起，1949年11月正式成立，总部设在巴黎，会员国有美国、英国、法国、意大利、联邦德国、丹麦、挪威、荷兰、比利时、卢森堡、葡萄牙、加拿大、日本、希腊和土耳其。巴统的组织机构有：1.咨询小组，是巴统的决策机构，由各会员国派高级官员参加，2.调整委员会，1950年成立，是对苏联东欧国家实行禁运的执行机构，3.中国委员会，1952年成立，是对中国实行禁运的执行机构。巴统的宗旨是执行对社会主义国家的禁运政策。禁运产品有三大类，包括军事武器装备、尖端技术产品和战略产品。而禁运货单有4 类，1.I号货单为绝对禁运者，如武器和原子能物质；2.II号货单属于数量管制；3.III号货单属于监视项目；4.中国禁单，即对中国贸易的特别禁单，该禁单所包括的项目比苏联和东欧国家所适用的国际禁单项目多500 余种。巴统的禁运政策和货单常受国际形势变化影响，有时还把禁运限制同被禁运国家的社会制度、经济体制或人权联系一起。巴统带有强烈的冷战色彩和意识形态的目的，对新中国的禁运管制甚于前苏联。上世纪70年代中美关系解冻后，西欧国家随即陆续与中国建交，在70年代至80年代期间，中国从欧共体国家引进了一大批先进的军民两用军事技术和装备。进入80年代中期后，“巴统”对中国先后放宽总计约48种“绿区”技术产品出口审批程序。其后，“巴统”又决定对中国实行自由出口，出口审批权下放给各成员国，不再逐项报批，对华出口管制极为优惠。1989年，欧共体首脑会议作出决定禁止对华军售，“巴统”也随即终止对华放宽尖端技术产品出口计划。但冷战结束后，西方国家认为，世界安全的主要威胁不再来自军事集团和东方社会主义国家，该委员会的宗旨和目的也与现实国际形势不相适应，因此于1994年4月1日宣布正式解散。而无论是英特尔还是AMD，它们的中央处理器芯片在“巴统”解散以前都是位于绝对禁运的物资名单之列，其他的电脑配件如主板、硬盘也是同样。1980年代中国的长城公司曾经耗资上亿美元几经转折从罗马尼亚购进一条西方的硬盘生产线，结果由于技术过于落后，生产线落成之后没多久就停产了，即使这样中国的科技工作者还认为这条落后的生产线给当时的中国科技行业带来了很多新启示，可




巴黎统筹委员会这个组织对于中国人来说远远不如国际奥委会知名，但这个组织对现代中国发展的影响要远远超过任何其他国际组织，除了联合国

见当时的中国科技人士对于新技术的渴望。因此当年中国自行研制成功“银河”亿次电子计算机的消息能给中国科技行业带来如此的振奋，其意义就在于此。尽管技术上还算比较落后，不过总算可以自己制造。但随着1994年“巴统”的解散，英特尔和AMD（当时还有中国台湾省的威盛公司）进入中国大陆市场的政治门槛被取消了，于是才有了电脑配件整体行业的骤然爆发，以及后来x86系列的迅速升级换代，同时价格也越来越亲民。虽然当时并没有多少人注意到这一个问题，但当回顾中国IT发展史的时候，巴黎统筹委员会的消失绝对是意义重大的事件，某种程度上来说，堪比后来的中国加入WTO世界贸易组织，而后记者是中国融入全球化的开始。

有了硬件平台并不代表电脑就从高高的科学殿堂走入草根民间了，在很长一段时间内，普通中国人对于电脑都有一种类似于对高考的蒙昧性崇拜，以至于很多年轻人都是借着“学电脑”的理由说服了父母才走进了电脑游戏的世界。而这种蒙昧就是从早期电脑复杂的人机交互形式开始的。最早的电脑没有键盘鼠标，依靠打孔纸带进行输入输出。后来有了电脑鼠标，却又受制于复杂的字符操作命令，以至于很有一些描述当年电脑高手的国产影视作品，只需要表现几个某人在字符操作界面下运指如飞的镜头，就可以糊弄观众说这人是个电脑高手，其实可能就是执行了几个展示根目录文件、建立新文件目录的命令而已。这种可以糊弄人的伪高科技终结于微软Windows操作系统的普及，虽然微软并不是图形交互界面的发明者，但它采用的开放战略（相对苹果而言），使得它与IT行业的诸多硬件厂商达成了利益同盟，共同促进了电脑平台在大众中的普及（当然这也同样要感谢巴黎统筹委员会的解散，否则微软的任何产品也不能进入中国的大门）。而Windows95操作系统则是这种普及的开始，虽然很多早期的电脑用户可能是从Windows3.1或者3.2版本认识微软的，但不得不承认Windows95是微软操作系统中第一个比较稳定，同时也足够简便易用的操作系统。而其相对开放的平台策略又使得足够多的应用被迅速开发出来，从办公软件、财务软件、安全软件到即时通讯软件，诸多的商用软件使得Windows操作系统占据了大部分企业的办公电脑平台，由此带来的使用惯性延伸又促进了电脑向家庭和个人应用的转移。不得不说的是微软早期对于中国市场肆虐的盗版近乎放任的态度进一步加剧了这一趋势，同时也借助盗版的习惯基本饿死了萌发中的中国软件行业。从Windows95操作系统开始，微软就成为中国人又爱又恨的企业，直到现在也没有改变。

仅仅有硬件和软件平台的基础，还不足以促进IT行业的腾飞，真正决定行业命运的，是市场需求的出现。1995年前后的中国正处在改革开放的黄金年代，同时也是一个混乱的年代。经历过那个年代的人都记得国产电影、图书行业的惨淡，而电脑平台的出现，给了大众贫乏的娱乐生活一个新出口。此前盗版自红白机的“小霸王”培育了中国最早一批电子游戏的用户，1990年代之后“电子海洛因”的舆论压力基本判处了电子游戏机行业的死刑，而电脑平台的出现顺利成章地接上了这个娱乐的空档时期。很多人都记得即使是Windows自带的“挖地雷”、“斗地主”游戏，都能让人不知不觉玩一个通宵，此后电脑上最早一批游戏的出现进一步满足了年轻人的这种娱乐饥渴。又因为电脑平台的多功能性，其娱乐性能可以被教育性能所掩盖，使得电脑平台走入家庭的障碍远远小于电子游戏机，因此电脑游戏就成为早期个人电脑上最主要甚至可以说是唯一的娱乐休闲内容。不提《仙剑奇侠传》、《剑侠情缘》、《大富翁》系列、轩辕剑系列后来的辉煌，仅仅《电子游戏软件》、《大众软件》和《家用电脑与游戏机》杂志在短时间内的相继出现也可以充分说明当时的这种市场需求。

以上事实的回顾说明了中国IT和互联网行业早期骤然兴起的基础条件，可以看到其中两个条件——硬件平台和软件平台基本来自于国外技术，但本土应用需求的满足是国外企业无法解决致命问题，这一问题还是要由中国人自己解决。由于无论是软件还是硬件，由于政治和经济因素的迅速演变，这两项因素都是在不到一年之内就迅速改变了中国计算机行业的生态环境，可以说中国用户是在一夜之间就进入了此前原本高高在上的电脑应用，基本没有什么像样的素质教育和积累，就像一个在农村长大的孩子一夜之间来到了繁华的大都市，又没受过任何交通法规的教育，向哪个方向走，走多快都完全凭着自己的本能和喜好决定，在强烈的市场需求面前，丛林法则、野蛮生长、只求速成几乎是最常见的选择。在起初的几年，这种来自内部的激情和野性支撑着中国IT行业的早期拓荒者制造了一个有一个的奇迹，成就了那一代的“知识英雄”，不过这种过度生长很快带来了所有人都不想看到的结果，第一波互联网寒冬将整个行业带到了谷底，也激情退去之后的从业者开始反思未来的道路。



微软的Windows95在外观设计和稳定兼容性上达到了新的高度，中国人没想到它的出现能带来怎样的结果，当然恐怕发布它的盖茨本人当时也没想到



尽管Windows95的界面如今看着非常粗糙，但在当时来说，无疑是人机交互效果最好的操作系统



《仙剑奇侠传》发售于1995年7月1日，它是很多中国人的游戏启蒙，也是至今不可破的一个神话

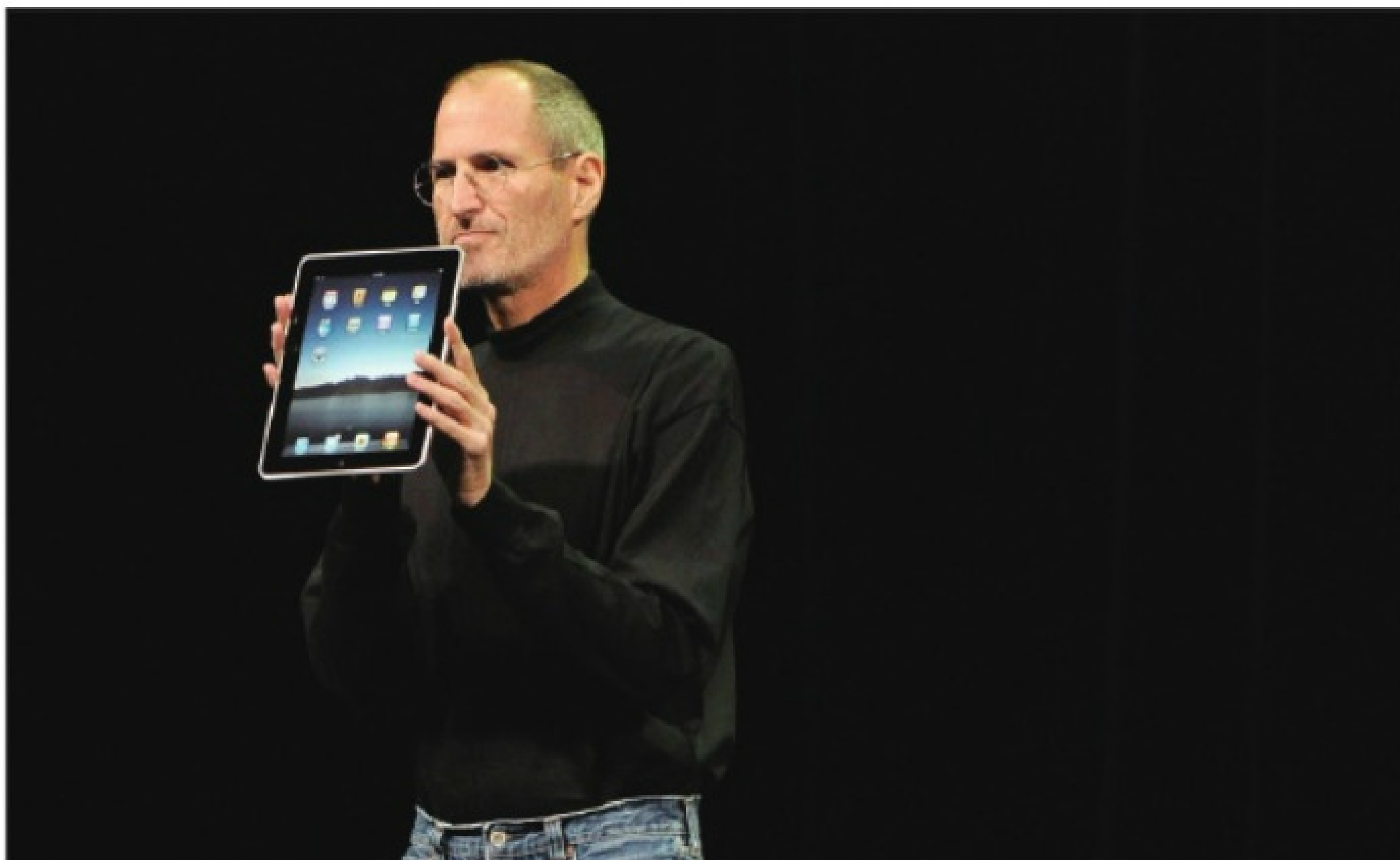
# 寻找中国创造


求伯君一手打造了中国IT行业两个品牌——WPS和《剑侠情缘》，堪称是技术含量最高的创业者之一

中国IT行业的反思和争论发生过很多次，不过最早，也是影响最深远的莫过于发生于联想的“技工贸”和“贸工技”之争，某种程度上来说，这个争论也决定了后来中国IT行业的整体发展路线，就是以技术推进为动力，还是市场拉动为动力的选择。而这场争执，同样也发生于1995年。当时时任中国IT行业领头企业联想集团总工程师的倪光南和时任总裁的柳传志因为对企业未来发展思路的分歧而爆发了严重的冲突，其中的细节已经无须在这里多说，最后的结果是6月30日倪光南被免职，代表“贸工技”思路的柳传志获得了最后的胜利。从“柳倪之争”一开始，媒体就把这解读为“市场派”与“技术派”的一次决斗。在摆脱了倪光南的束缚后，联想上下统一了思路，开始在市场和营销的道路上发足狂奔，1994年，柳传志放手一搏，任命杨元庆为联想电脑公司总经理。在他的带领下，当年联想自有品牌电脑销量跻身中国市场前三位。杨元庆也因此被誉为“销售奇才”、“科技之星”。但在随后的互联网发展热潮中，走“贸工技”的联想却步步落后，所作出的种种尝试均告失败，只留下了一个因FM365网站而被人们熟知的谢霆锋。虽然联想在电脑制造和销售业务上的业绩并不差，甚至还收购了国际巨头IBM的笔记本电脑品牌和业务，但始终无法摆脱“制造和销售”的身份，从当年的领头羊到被挤出行业前列。但重视市场，轻视技术的风潮自此在整个业内扩散开来，毕竟重视市场需求是任何企业都认同的经营理念，而建立自己的核心技术又不是一个在短时间内见效的努力，因此中国IT行业和互联网从此放手开发应用，借助本土巨大的市场规模打造了一个又一个奇迹。不过这些奇迹都摆脱不了以“销售和渠道”为标志的身份，阿里巴巴是成功的企业销售信息平台、百度是成功的个人信息搜索平台、淘宝是成功的个人电子商务销售平台、盛大和巨人是成功的游戏服务销售企业、腾讯这个巨无霸最核心的应用——QQ即时通讯软件还是一个信息交流平台，一些真正试图打造自身核心技术的尝试如Foxmail，超级解霸、WPS等基本奄奄一息。总之中国的信息科技从业者们将IT互联网“贸”的作用，也就是对于信息的整合和调度做到了相当成功的地步，但真正能引领IT技术未来走向并得到广泛确认的创新和应用，至今还没有，虽然百度和腾讯不乏让人眼前一亮的创新，但也还是集中在应用模式上，倒是如今已经被腾讯收购的康盛创想，对于Discuz论坛的模块化设计受到国内外同行的认同，当然现在它已经不可能成为下一个传奇了。唯一被业内认为重视技术积累，并取得成功的企业应该算是深圳华为，只是不知为何它总是笼罩着一层神秘的面纱。

重视市场应用和信息交互，轻视（或者说难以体现出重视）技术推动是如今中国IT和互联网企业业已形成的整体局势。这个局势不能说不好，至少它给了行业生存壮大的机会，不过时至今日，过度重视市场，轻视技术创新已经难以支撑急需转型的中国互联网行业。面临转型的不仅仅是中国企业，欧美企业如微软、IBM、诺基亚等企业也正在为了寻找出路而四处寻路，与之对应的是埋头多年，一心制造自己核心技术和模式的苹果借助iPod、iPhone和iPad上的创新分别在播放器、手机和移动平板电脑上成为最耀眼的明星企业，这种创新带来的成功激励了业内所有人，也促成了业内对于技术创新又一轮的重视。各个企业都对自己的研究机构加大投入力度，如今的中国IT和互联网行业可以说不缺市场、不缺资金也不缺智慧，唯独只有早年野蛮生长留下的种种江湖习气，以及已经被市场惯坏了的急功近利风气。这种光影交错的现状在未来一定会得到某种程度的改变，但能改变多少，能否让中国企业摆脱“山寨”的恶名，成为真正有国际竞争力的企业，只能依靠业内所有人未来的选择来决定。P


柳（左）倪之争，某种程度上是中国IT产业发展理念的左右分歧，这场争斗没有真正的赢家，代价是由整个行业来付出的


从iPod到iPhone再到iPad，乔布斯为他的中国同行指出了技术创新对于打破产业僵局的根源作用，只是中国同行们有多少意愿又有多少实力跟着他的思路走呢?

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载



# 百万数据一线牵

## ——11款网络硬盘横向评测

■贵州 冰河洗剑

随着宽带网络的发展，实用化的网络硬盘逐渐开始流行，分享文件、异地存取、办公同步……相对于U盘一类的传统便携式储存介质，网络硬盘的优势是显而易见的。不过，当下流行的网络硬盘种类繁多，服务质量各有优劣，让人难以取舍。正因如此，本文选择了几款知名度较高的网络硬盘展开分析，从不同方面进行详细对比，方便大家来作出适合自己的选择。

## 一、参评的网络硬盘一览

收费与免费，国内与国外，单一存储功能与能支持文件同步……各种类型的网络硬盘不下数十种，全部评测自然不现实，以下就是本次参评的几款具有代表性的网络硬盘：

首先是传统类型的网络硬盘，这类网络硬盘出现时间较早，服务也比较稳定，代表如趣盘、G宝盘、Mofile魔方网盘、迅载网盘、800网盘、猪八戒网盘、UUShare等。传统的网络硬盘数量较多，也是本次测试中的一个重点。其中，Rayfile飞速网、纳米盘虽然由于某些缺陷而被网民所诟病，但却是目前国内共享资源最常用的两个选择，115U盘和BRSBOX则由于性能稳定与界面简洁而深爱用户喜爱，因此传统类网络硬盘主要对这四款进行评测。除此之外，各大门户网站如腾讯、新浪等都有自己的网络硬盘，这类网络硬盘多数与Email邮箱紧密结合，其中又以腾讯推出的QQ文件中转站用户最多最具代表性；与传统的网络硬盘不同，新兴的网络硬盘除了提供文件上传共享功能外，更注重异地文件网络同步的新功能，Dropbox是其中的典型代表，对于国内用户来说，金山快盘、DBank数据银行是Dropbox的最佳替代品；相比于来自国内的产品，国外的网络硬盘用户较少，不过凭借着免费和大容量等优点，不少优秀的国外网络硬盘也吸引了为数甚多的用户，参与评测的代表有微软的SkyDrive网络硬盘，来自法国的著名在线文件存储空间TooFiles，以及另外一款支持自动同步备份功能的新兴网络硬盘SugarSync。

除了上面的几类网盘外，还有一类比较特殊可让用户通过共享文件赚取利润的网络硬盘，例如千脑、xun6、Freakshare等。这类网络硬盘会在用户共享文件后，根据文件下载的次数支付相应的收益金额，刺激用户共享更多有价值的资源。这次我们挑选了千脑网盘参加评测。

**参评网盘名称与简介**

| 网盘LOGO | 网盘名称 | 网盘地址 | 网盘简介 |
|---|---|---|---|
| rayfile 飞速网 | 飞速网 | www.rayfile.com/zh-cn | 老牌网络硬盘，其前身为大名鼎鼎的Fs2you，服务稳定，提供配套的高速便捷的上传和下载工具，但是页面广告比较多。 |
| 纳米盘 Namipan.com | 纳米盘 | www.namipan.com | 国内第一款真正意义上支持外链的免费大容量网络硬盘，号称提供25GB永久存储空间。同样的，也因为页面广告多而深受用户诟病。 |
| BRSBOX Business Relation Service | BRSBOX | www.brsbox.com | 不用注册也能上传的网络硬盘，虽然只提供200MB免费空间，但上传和下载速度都不错。 |
| 115.com 网络U盘 | 115U盘 | u.115.com | 雨林木风公司推出的免费网盘，具有高速稳定，海量空间，快捷便利等特点，同时也提供在线查看图片，在线听音乐等实用的存储体验功能。 |
| Mail QQ邮箱 mail.qq.com | QQ文件中转站 | http://mail.qq.com | 腾讯公司的产品，服务稳定性值得信赖，除了用传统方式上传共享文件外，与QQ聊天软件和QQ邮箱的紧密结合也是一大卖点，更具备一些其它网盘所没有的特色功能。 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 快盘 KUAIPAN | 金山快盘 | k.wps.cn | 金山软件公司基于云存储推出的一款免费网盘，功能与dropbox类似，具备网络同步，备份和共享功能，可实时进行数据备份保障文档安全。 |
| DBank.com 数据银行 | DBank数据银行 | www.dbank.com | 基于网络分布式云存储技术基础的网络硬盘，提供各种类型文件的存储，传递，共享等网络服务，支持外部链接，号称“文件速递如同银行转账般安全快速”。 |
| Windows Live SkyDrive | SkyDrive | skydrive.live.com | 微软公司提供的网络硬盘服务，以超大的25GB免费空间而著称。可在线浏览存储的图片以及某些支持的文件格式，更可以设置不同文件的访问权限，也提供了本地客户端软件。 |
| TOO FiLES | TooFiles | www.toofiles.com/zh | 法国的著名在线文件存储空间，使用者无需注册就可以上传文件，注册会员后拥有的空间容量不限，而且允许图片文件外链。 |
| SugarSync | SugarSync | www.sugarsync.com | 来自美国加州的网络硬盘服务，免费存储空间为2GB，使用客户端的话还具有数据自动备份功能。支持手机上传访问文件，采用先进技术对上传于保管的文件进行加密，安全性很高。 |
| 千脑 QianNao.com | 千脑 | www.qiannao.com | 国内久友科技公司提供的一项网络存储服务，除了传统的网络文件存储以外还有很多附加功能，最醒目的就是用户在存储文档的同时也能从中获得收益。 |

## 二、第一印象——网盘界面友好度与易用性对比

大部分的流行网络硬盘都是免费的，对于收费的网络硬盘来说，选择免费服务的用户也是大多数。服务商想要直接盈利是相当困难的，因此许多网络硬盘不得不在页面中加入大量的广告，但是过多的广告势必会引起用户的反感。对各款网络硬盘的界面评测项目中，页面广告的密度是重要的指标，此外网络硬盘各项功能的设置安排、是否拥有中文界面等也不可忽视。易用性的评测，主要包含注册复杂程度、是否支持无需注册即可上传这两项内容。评测结果如下表所示。

**参评网盘界面与使用印象对比**

| 名称 | 页面广告数量 | 自动弹出广告 | 伪装下载链广告 | 注册难易度 | 无注册上传 | 评分 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 飞速网 | 9 | 有 | 无 | 需邮件激活 | √ | ★ |
| 纳米盘 | 3 | 无 | 无 | 简单 | √ | ★★☆ |
| BRSBOX | 4 | 无 | 有 | 简单 | √ | ★★ |
| 115U盘 | 3 | 无 | 无 | 简单 | √ | ★★☆ |
| QQ文件中转站 | 无 | 无 | 无 | 绑定QQ号 | × | ★★★☆ |
| 金山快盘 | 无 | 无 | 无 | 需邮件激活 | × | ★★★☆ |
| DBank数据银行 | 无 | 无 | 无 | 需邮件激活 | × | ★★★☆ |
| SkyDrive | 1 | 可关闭 | 无 | 无，绑定Windows Live ID | × | ★★★ |
| TooFiles | 1 | 无 | 无 | 需邮件激活 | √ | ★★★☆ |
| SugarSync | 无 | 无 | 无 | 需邮件激活 | × | ★★★☆ |
| 千脑 | 5 | 无 | 无 | 简单 | √ | ★★☆ |







飞速网的页面广告非常多，尤其是文件下载页面更有多达9条广告（图1）。在打开下载页面时，还会自动弹出一些淘宝购物之类的广告窗口，其中某些广告还有色情露骨或诱惑性的嫌疑，很让人反感，所幸在下载页面中没有欺骗性的虚假下载链接广告。另外，飞速网的注册比较麻烦，需要邮箱激活账号，否则无法管理上传文件。

纳米盘的注册和上传页面都很干净，但在下载页面中同样也有几个广告，好在数量不多（图2），基本在用户的接

受范围内。

BRSBOX的广告数量不算太多，但是很糟糕的是下载页面中有欺骗性质的虚假下载链接广告：页面中有一个“下载Sogou”的链接，高亮显示“下载”两字，却将“Sogou”关键字做灰色显示，用户稍不注意就会点击此链接（图3），结果下载的是搜狗浏览器安装文件。真实的下载链接需要点击“立即下载”才能获得。

115U盘只在下载页面有数量不多的几条广告，而且排列得比较有序，并不算碍眼（图4）。

QQ文件中转站由于有腾讯强大的经济后盾作支持，继承了大多数腾讯产品无广告的特点，页面非常友好（图5）。QQ文件中转站在QQ号注册成功后即会自动开通，虽然不支持无注册上传，但是对于广大网民来说，QQ号早已基本成为了人手必备之物，因此注册难易度方面的问题可以忽略不计。

金山快盘和DBank数据银行同样也没有任何广告，网盘页面很舒适，只是注册时需要邮箱激活，并且不支持无注册上传。













SkyDrive是微软的产品，在页面中仅有一条推广公司其它产品的广告（图6），而且页面中的广告可以选择关闭，关闭之后在本次操作过程中不会再次显示，非常人性化；此外页面元素也非常简洁。SkyDrive可以用任意Windows Live ID登录，如果没有的话可以注册一个新账号。虽然注册时填写的项目看似复杂，不过无需邮箱激活，还是很方便的。

TooFiles与SugarSync注册都需要邮件激活，广告同样较少。千脑网盘的广告相对较多且有暧昧广告（图7），不过注册比较简单，也支持无注册上传共享文件。




## 点评

总体来说，除QQ文件中转站外，国内的几款传统型网络硬盘的广告都比较多，新兴的同步网盘金山快盘和DBank数据银行则具备WEB2.0简洁无广告的优点。另一款以用户获利为卖点的千脑网盘广告也不少，相比之下国外的几款网络硬盘页面要更干净一些，界面友好度不错。

从易用性上来说，飞速网、纳米盘、BRSBOX和115U盘这些传统型网络硬盘都支持无需注册即可上传，存储共享文件都比较方便；而支持同步的金山快盘、DBank数据银行和SugarSync等要想上传则必须先来注册，这也显示了传统与新兴网盘功能侧重点的差别之处。

# 三、举重若轻——上传功能横向评测

随着黑莓、iPhone、Android等智能终端设备的流行，文件上传共享的方式也逐渐从桌面终端开始向其他领域扩散，因此网络硬盘是否支持多样化的上传方式也是很重要的。网盘的文件上传速度严重影响着网盘的使用性能，另外有些网盘采用了上传审核制度，虽然保证了共享资源的安全与合法性，但也在一定程度上影响了网盘的易用程度。此项测试对各网络硬盘的上传功能进行了全面的评测，结果如图表所示（下页表）。

## 参评网盘实际上传性能对比

| 名称 | 网页上传 | | 客户端上传 | | | | | | 智能终端 | 上传审核 | 特色功能 | 评分 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 批量上传 | 断点传续 | 批量上传 | 文件夹上传 | 右键上传 | 拖曳上传 | 断点传续 | 速度设置 | | | | |
| 飞速网 | × | × | √ | × | × | × | √ | √ | × | × | × | ★★ |
| 纳米盘 | √ | × | √ | × | √ | √ | √ | √ | × | × | × | ★★☆ |
| BRSBOX | √ | × | × | | | | | | × | × | × | ★ |
| 115U盘 | √ | × | √ | × | × | × | √ | √ | × | × | × | ★★☆ |
| QQ文件中转站 | √ | √ | × | | | | | | × | × | CRC信息扫描 | ★★★ |
| 金山快盘√ | × | √ | √ | √ | √ | √ | × | √ | × | × | 文件同步 | ★★★★ |
| DBank数据银行 | √ | √ | √ | √ | × | √ | √ | × | × | × | 文件同步 | ★★★☆ |
| SkyDrive | √ | × | 官方未发布客户端，可使用第三方客户端实现 | | | | | | × | × | × | ★★ |
| TooFiles | √ | × | × | | | | | | × | × | × | ★ |
| SugarSync | √ | × | √ | √ | × | × | √ | × | √ | × | 文件同步 | ★★★★ |
| 千脑 | √ | × | Vip会员 | × | × | × | √ | × | × | × | × | ★★ |

飞速网的网页上传功能比较简陋，不支持批量和断点上传，客户端的功能也比较单一（图8），不支持直接拖曳和右键上传。纳米盘不仅支持网页批量上传（图9），而且客户端“纳米机器人”的功能也比较丰富，可直接通过拖曳和右键操作方便地上传文件（图10）。

115U盘也提供了客户端软件“优蛋”，可以实现批量断点上传，但必须要求用户达到足够等级才可使用，新用户上传大体积文件很不方便（图11）。BRSBOX仅支持网页批量上传，不支持断点续传，更没有提供客户端软件，在上传大体积文件时非常麻烦。

QQ文件中转站虽然也未提供客户端软件，但在线网页上传却可以支持断点和批量传输文件（图12），非常方便实用。特别值得一提的是，QQ文件中转站还有“CRC信息扫描”这个特殊功能，对于某些热门的资源文件当用户上传时系统会自动扫描传输文件的CRC信息值，然后与空间中已经存在的文件进行比较，如果发现CRC信息一样证明文件相同，则会停止上传，直接调用空间中已有的文件进行中转。

作为新兴的网络硬盘之一，金山快盘的客户端功能相当全面，可将文件或文件夹直接拖曳或右键发送到虚拟盘符“快盘”中（下页图13），随后即可自动开始同步上传，无需像传统网络硬盘客户端那样建立上传任务，非常方便。另外，金山快盘还提供了iPhone平台的应用程序，可以实现随时随地上传文件。

DBank数据银行的网页上传功能很强大（下页图14），不仅能够通过网页批量上传，上传的同时还可以最小化网页窗口方便其它操作，更支持网页断点续传功能。DBank数据银行同样也提供了客户端软件，使用方法和功能与金山快盘差别不大，不过DBank数据银行没有在系统中虚拟盘


8



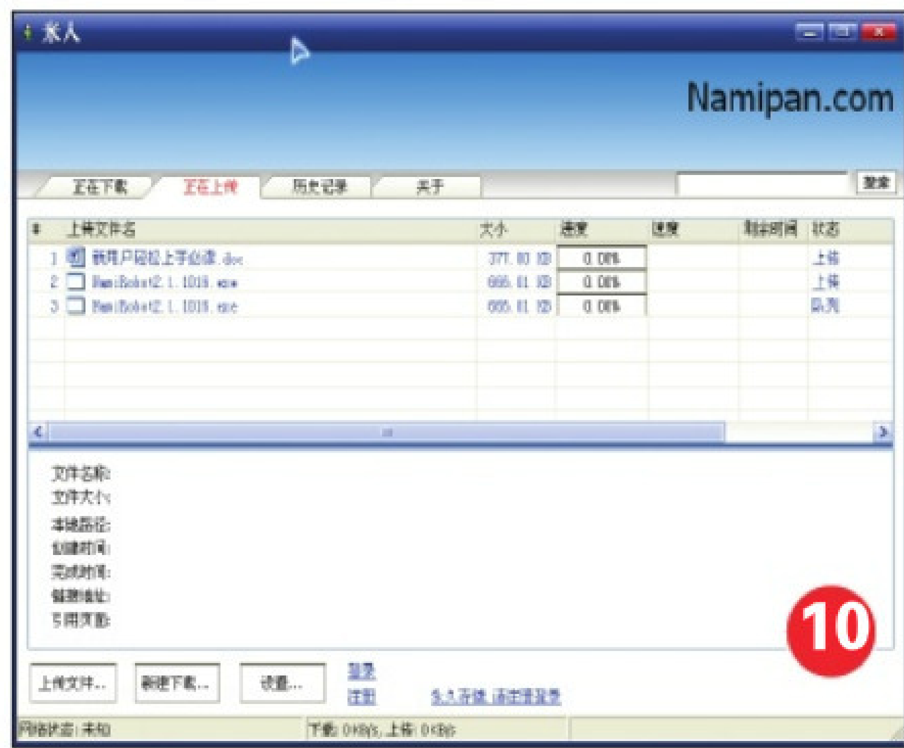
9



11



12



10

符，而是默认将"My Documents\我的DBank"目录作为同步文件夹，将文件拖动至此即可自动上传。

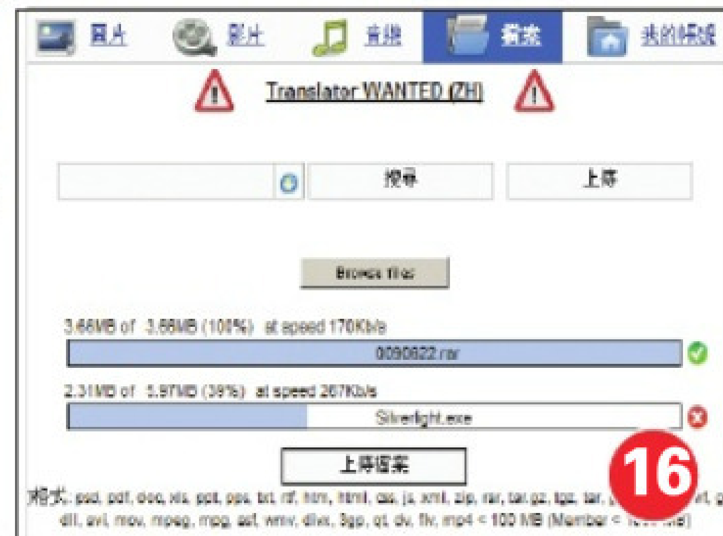
微软的SkyDrive只提供了网页上传方式（图15），可批量上传文件，但不支持断点传续，上传大体积文件时比较麻烦。不过有许多第三方开发的SkyDrive客户端软件可以方便地从本地上传资源，因此SkyDrive的上传操作还是非常方便的。

TooFiles也只有提供网页上传方式，支持批量上传（图16），未提供客户端，不能断点上传大体积的文件。









SugarSync的客户端软件，可以通过指定同步的文件夹实现自动上传，只是不支持右键发送和拖曳传输。不过，SugarSync支持目前市面上所有的智能终端倒是个不错的卖点，可运行在iPhone/iPod Touch、黑莓手机、Android、Windows Mobile和S60塞班等终端设备上。

千脑网盘支持网页批量上传文件，但是客户端需要VIP等级才能使用批量上传功能，普通用户只能依次上传单个文件，不过可以断点续传。

**点评**

除BRSBOX外，飞速网、纳米盘等传统网络硬盘可通过网页方式上传小尺寸文件，当上传文件数量较多或体积较大时可使用客户端软件。总体来说，上传各种资源文件还是比较方便的。

QQ文件中转站虽然未提供客户端，但其强大的网页上传控件，已足以满足批量与大体积文件上传的需要，非常方便。尤其是QQ文件中转站的CRC信息扫描功能在分享一些热门资源时更可实现快速上传。

金山快盘、DBank数据银行和SugarSync等等新兴的同步型网络硬盘，其网页与客户端上传功能都比较强大，特别是自动同步功能使得上传更加简单快捷。

微软的SkyDrive借助第三方开发的客户端软件，也可以实现方便强大的上传功能。

参评的所有网络硬盘中，比较糟糕的是BRSBOX和TooFiles，仅支持网页批量上传，既没有提供客户端，又不支持断点上传，对大体积文件网络存储极为不利。而千脑网盘虽然提供了客户端，但免费用户无法使用批量上传功能也令人遗憾。

此外，对于各款网络硬盘的上传速度我们也进行了测试，但由于实际上传速度受限于不同质量的网络带宽环境，因此未能给出准确数据。不过经测试发现，各款网络硬盘的上传速度都令人满意，基本可达到网络上传带宽的极限。另外，有一些网络硬盘在上传文件后需要经过审核才能公开发布，但参测的几款网络硬盘均无需经过审核，上传共享很方便。

## 四、有容乃大——存储容量测试

网络硬盘与邮箱一样，容量都是越大越好。不过，目前常见的网络硬盘通常都对容量空间有所限制，除此之外文件存储的期限长度也是关键。上传下载便捷与否自然重要，但存储容量与保存时间才是决定用户取舍的关键要素。在本项测试中我们对各款网络硬盘的存储空间、文件上传限制、存储期限等进行了测试，结果如下表所示。

**参评网盘存储性能测试列表**

| 名称 | 初始空间 | 最大存储空间 | 空间扩容 | 单个/多个文件体积 | 文件类型 | 文件数量 | 存储期限 | 评分 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 飞速网 | 无限制 | 无限制 | 无需 | 无限制 | 无限制 | 无限制 | 无限制，但是下载次数太少的文件会被自动删除 | ★★★★☆ |
| 纳米盘 | 个人空间1GB共享空间无限制 | 个人空间容量为5GB，SkyDrive空间容量25GB；共享空间无限制 | 需要 | 纳米盘无限制，SkyDrive限制50M | 无限制 | 无限制 | 私有空间及SkyDrive中的文件永久保存；共享空间中保存7天 | ★★★☆ |
| BRSBOX | 200MB | 200MB | 无需 | 100MB | 无限制 | 10个 | 永久保存 | ★★ |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 115U盘 | 8GB | 不限制 | 需要 | 1GB | 无限制 | 无限制 | 临时空间31天，可续期；永久空间无限制 | ★★★☆ |
| QQ文件中转站 | 2GB | 2GB | 无需 | 1GB | 无限制 | 无限制 | 7天，可续期 | ★ |
| 金山快盘 | 1GB | 5.6GB | 需要 | 无限制 | 无限制 | 无限制 | 永久保存 | ★★★☆ |
| DBank数据银行 | 3GB | 5GB | 需要 | 无限制 | 无限制 | 无限制 | 永久保存 | ★★★☆ |
| SkyDrive | 25GB | 25GB | 无需 | 100MB | 无限制 | 无限制 | 永久保存 | ★★★★ |
| TooFiles | 无限制 | 无限制 | 无需 | 1GB | 无限制 | 无限制 | 永久保存 | ★★★★☆ |
| SugarSync | 2GB | 无限制 | 需要 | 2GB | 无限制 | 无限制 | 永久保存 | ★★★☆ |
| 千脑 | 1GB | 100GB | 需要 | 无限制 | 无限制 | 无限制 | 永久保存 | ★★★☆ |

飞速网的存储容量很诱人，为用户提供了无限容量的空间及不限文件大小和类型的上传，同时只要文件不断被人下载，保持合适的“文件健康指标”，那么就可以无限期地保存下去。所谓的“文件健康指标”是为了避免某些用户上传大量文件却从来没有被下载的资源浪费行为，也就是说，上传共享的文件被其它用户下载的次数越多，那么文件就越健康（图17）。如果文件下载的次数很少，健康危险指标超过100且持续5天以上，文件就可能会被删除。

纳米盘的存储空间分为三个部分：个人空间、共享空间和SkyDrive空间。个人空间的初始大小为1GB，可以使用纳米盘积分扩容至5GB，而分享空间是没有上限的；个人空间和共享空间不限制上传存储文件的大小和类型，保存在个人空间中的文件是没有删除时限的，但是保存在纳米盘共享区的文件如果在七天内没有被下载过，那么文件就会被删除，只有文件被下载的次数越多才能让保存的时间更长；SkyDrive空间可通过在纳米盘中捆绑MSN账户获得25G的永久存储空间，但是在这个空间上传文件每次不能超过50M。

BRSBOX网络硬盘提供了免费的200MB永久存储空间，单次可上传10个文件，总大小为100MB。

115U盘匿名用户上传空间无限，注册用户初始即可使用8GB存储空间，包含永久空间3GB与5GB临时空间；注册用户的空间会随着用户等级的提升而增大，每天登陆空间领取的红包也能提升存储空间容量（图18）；注册用户单个文件尺寸限制为1GB，上传文件类型不限。

QQ中转站提供给普通用户的存储空间为2GB，保存期限为7天，上传的单个文件最大为1GB（图19），可以手工续期；50MB收藏文件夹空间可无限期地保存文件。如果购买了QQ会员服务，容量大小和存放期限会随着等级的提高而增加，最高等级VIP 6的用户可以得到无限的存储空间以及16天的存放期限。

金山快盘目前默认为用户提供1GB的存储空间，可通过升级任务不断提高存储容量，最多可获取到高达5.6GB的空间（图20）。

Dbank数据银行注册即可获得3GB空间，第一次登录数据银行PC客户端可扩容200MB容量。每邀请一个好友注册登录数据银行客户端，可与好友共同获赠200MB空间，最高可把免费空间从3GB升级至5GB；不过，Dbank数据银行上传单个文件不能超过100MB，对上传文件的格式和数量倒是没有限制。

SkyDrive网盘也有25GB的存储空间，而且可以进行永久保存；SkyDrive网盘可上传的文件体积大小限制为50MB，不限制文件格式。TooFiles网盘的表现也很出色，对存储空间、上传文件类型及保存时间都没有限制，最大可支持上传1GB的单个文件，只是没有客户端所以在上传大体积文件时会比较困难。

SugarSync初始存储空间大小为2GB，每推荐一个好友注册将获得500MB的容量；SugarSync可永久保存文件，单个文件大小限制为2GB。千脑网盘初始空间大小为1G，最大100G，永久保存用户文件，不限文件大小和类型。










**点评**

如果仅仅是上传共享一些小文件，几乎所有的网络硬盘都能胜任；不过如果要共享视频或游戏软件等大体积文件，那么对网络硬盘的存储空间要求就更高了。

在几款网络硬盘中，BRSBOX的存储空间是最小的，仅有200MB，只能用于永久存储一些小文件。

飞速网和SkyDrive、TooFiles的存储空间是最大的，足以满足对文件体积与保存时间要求较高的用户需求；115U盘虽然存储空间也很大，但是文件有一定的保存期限，因此只适于对大体积文件进行临时中转；其它的网盘存储空间则相对适中，可结合文件同步实现高效的网盘存储利用。

# 五、应用为王——管理与共享下载功能测试

网络硬盘的应用，最重要的就是资源文件异地存取操作与共享发布是否便利。在本次评测中，我们对各款网络硬盘的文件管理应用功能进行了测试，结果如图表所示。

## 参评网盘文件下载与管理性能汇总表

| 名称 | 文件管理 | 权限设置 | 文件预览 | 共享方式 | 二级域名 | 网盘搜索 | 文件转存 | 外链 | 流量/下载次数限制 | 普通下载 | 专用客户端下载 | 评分 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 飞速网 | √ | × | × | 下载链接、提取码 | × | × | √ | × | × | √ | √ | ★★ |
| 纳米盘 | √ | × | 图片 | 下载链接 | × | × | × | × | × | √ | √ | ★★ |
| BRSBOX | √ | √ | × | 下载链接 Email发送 | √ | × | √ | × | × | √ | × | ★★☆ |
| 115U盘 | √ | × | 图片 | 音乐、下载链接、提取码 | × | × | √ | √ | × | √ | √ | ★★★☆ |
| QQ文件中转站 | √ | × | × | 下载链接、提取码、Email发送 | × | × | √ | × | √ | √ | √ | ★★★ |
| 金山快盘 | √ | × | 多种常见格式 | 好友共享 | × | × | × | × | × | √ | √ | ★★★☆ |
| DBank数据银行 | √ | × | 图片 | Email发送 | × | × | √ | √ | × | √ | √ | ★★★☆ |
| SkyDrive | √ | √ | 图片 | Email发送 | × | √ | × | √ | × | √ | × | ★★★ |
| TooFiles | √ | √ | 图片 | 音乐、视频、下载链接、Email发送 | × | √ | × | √ | × | √ | × | ★★★★ |
| SugarSyn | √ | √ | 图片 | 音乐、视频、下载链接、Email发送 | × | × | × | √ | × | √ | √ | ★★★★☆ |
| 千脑 | √ | √ | 各种常见文档 | 下载链接、Email发送 | × | × | × | × | × | √ | √ | ★★★★ |

飞速网可通过下载链接、提取码两种方式发布共享文件，中意的资源不必下载即可直接转存到自己的飞速网网盘中去。飞速网支持普通下载软件进行下载，但如果文件体积大于10MB的话就会要求使用飞速网客户端软件进行下载，在有些时候非常不方便。

在纳米盘上传的图片文件可进行在线预览查看，管理比较方便；资源共享只提供了下载链接方式，普通链接可使用迅雷等第三方软件进行下载，也可以使用客户端软件纳米机器人通过专用链接下载。对于大体积的文件，同样限制了只能使用专用客户端进行下载（图21）。

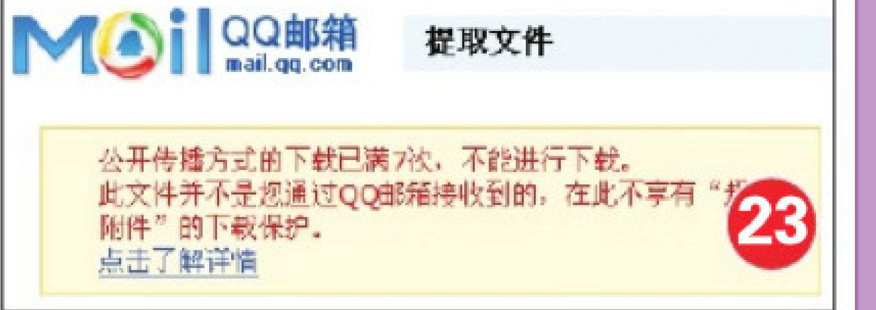



BRSBOX网盘中的文件可以进行严格的安全设置，设置文件为共享、私有或加密（图22）来确保上传文件的安全性。另外BRSBOX网盘为用户提供了个人资源共享页面，域名格式为“http://www.brsbox.com/用户名”，在此页面中可以查看到用户设为共享的所有文件。




115U盘的文件管理功能很强大，可以在线浏览上传的图片文件，更可以直接播放音乐文件，非常直观，此外还允许对各种常用文档进行查看与修改。115U盘支持图片和音乐文件外链，使得资源共享发布更加方便。下载方面也没有对用户过多限制，大容量的文件既可选择专用的客户端也可使用第三方软件来下载。

QQ文件中转站除了可通过提取码及下载链接分享文件外，还可以方便地通过邮件直接发送给好友；不过QQ文件中转站里的资源下载次数有限制，邮件发送方式可下载200次，公开链接则只有7次，超过次数后会禁止该资源的下载（图23）。




金山快盘也支持各种常见文档的在线查看预览，方便管理已上传的文件资源。金山快盘的资源共享能力比较薄弱，侧重点还是在文件的同步功能上。快盘中的文件可以通过普通方式下载，也可以使用客户端自动同步下载更新。

DBank数据银行同样也支持在线预览图片文档等操作，特别是全屏的Flash图片浏览器非常实用（图24）。除了可以通过Email方式共享发布文件外，DBank数据银行提供的外链功能也解决了不少图片分享爱好者的一



大难题。

SkyDrive可通过在线幻灯片查看管理图片文件，并可设置上传文件的访问权限以确保文件的安全（图25）。SkyDrive同样支持图片等文件进行外链。

TooFiles管理上传文件时，可以预览上传的图片、音乐和视频，并且可以直接外链这些资源。TooFiles提供了搜索功能，允许用户搜索服务器中保存的各种资源（图26），下载也很方便。

与BRSBOX类似，SugarSync也为用户提供了一个二级域名，格式为“用户名.SugarSync.com”，可对共享资源进行展示。网盘提供了在线相册，既可以方便地浏览管理，又可以直接下载或共享发送整个相册，并通过幻灯片方式播放图片。SugarSync提供了多种文件共享、管理和下载方式，特别值得一提的是，SugarSync利用WebSync控件，可对上传的文件进行编辑修改，支持文件类型包括图片、Office文档等（图27）。

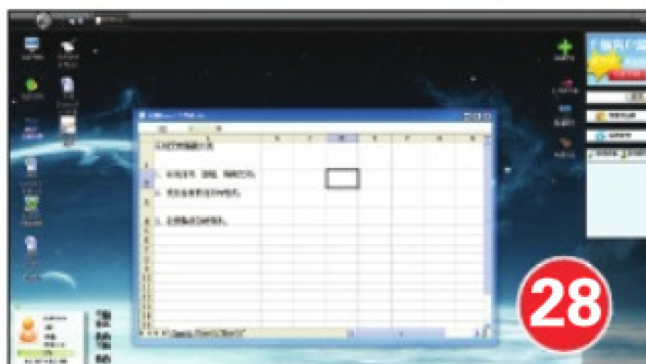
千脑网盘很独特，它不仅仅是网络硬盘，更是一个WEB OS系统。上传的文档资源可直接双击WEB OS桌面上的“上传分享”进行管理。在WEB OS中可以方便地查看并修改上传的文件，支持在线编辑各种常见的文档，系统会自动进行保存（图28）。千脑提供了多种下载方式，除了普通HTTP下载链接外，特别提供了迅雷和网际快车的专用下载链，给用户带来了很大的方便（图29）。另外，只要用户上传至千脑网盘的文件被独立IP下载1000次，即可获得5元人民币收益；收益达到50元可以提现，终身获得下线使用者收益10%的提成。













**点评**

许多用户选择网络硬盘，除了共享下载资源外，很重要的一点就是用作可外链的图片、音乐上传空间。TooFiles网盘提供的外链功能最为强大，115U盘和SugarSync的外链支持也很不错。其它的传统型网络硬盘，如飞速网、纳米盘等，还是侧重于文件资源的存储和分享。新兴的金山快盘、DBank数据银行等则在文件存储分享和资源外链方面略有欠缺，不过这些网盘更注重的是文件的同步管理。千脑网盘也颇具特色，不仅可以实现资源的存储分享，而且还能方便地在线修改查阅网盘中的文档资源。

## 结语和推荐

参评的几款网络硬盘各有优劣，不同的用户可能会有不同的需求，因此在对各种网盘进行详细的评测对比之后，我们给出以下几套推荐应用方案。

**方案一：**经常与好友分享大文件——飞速网与纳米盘

如果平时经常使用网盘与好友分享游戏或电影等大体积的文件，那么飞速网是不错的选择。虽然广告比较多，功能也仅重视上传下载与分享，但其无限的空间容量、无文件上传体积或类型限制的特色，用来分享大体积的文件是最适合不过的了。

此外，115U盘也同样很不错，8GB的空间足以对付一般的大体积文件。纳米盘可作为备选方案。

**方案二：**需要稳定可靠的空间存放资源——SkyDrive

如果需要一个稳定可靠的空间存放大量的文档资源，并想引用到论坛、博客等场合中，那么SkyDrive绝对是最佳的解决方案。微软的服务一向比较稳定，绝不会像某些小厂商那样运作不了几年就宣告关门大吉。而且SkyDrive有着25GB的超大空间，安全性也比较高，相信无论保存多少文档都够用了。

**方案三：**临时存储，发送邮件附件——QQ文件中转站

如果经常使用Email，并需要发送大体积的附件，那么QQ文件中转站无疑是最好的途径。利用QQ文件中转站方便地上传一个或多个大体积的附件，将链接通过QQ邮箱发送，既保证了附件发送的成功率，也大大加快了传播的速度。

**方案四：**办公文档传递——SugarSync

如果需要在不同地点的电脑中交换操作办公文档，SugarSync、金山快盘、DBank数据银行之类的新兴网络硬盘是最适用的。利用SugarSync等网络硬盘的自动同步功能，我们等于拥有了一个随身的网络U盘，完全不必为不同版本的办公文档头疼。

**方案五：**资源外链发布——TooFiles

至于喜欢上传图片、音乐与视频与好友分享的用户，TooFiles以其无限的空间体积与无限制的上传方式提供了最好的共享方案。TooFiles的服务比较稳定，速度相当快，而且外链图片或者其它文件作为演示也很简单。

当然，也许有些用户只想要最简便的网络存储空间，几步简单的操作即可上传文件，并可以在其它地方快速把它下载回来，那么可以试试BRSBOX。如果需要经常编辑管理网盘中的文档，又想体验一下共享资源赚钱的感觉，千脑网盘也可以尝试一下。P

# 看，那些恣意妄为的点评者！

■北京 坏香橙



他们和众多活跃于网络的玩家一样，会为自己倾心的游戏欢呼喝彩，更会为遇上的糟糕游戏破口大骂。

他们口无遮拦，言无所忌，嬉笑怒骂，皆成视频。

他们录制的视频短片在网络上广为流传，追捧与模仿者不计其数，更有爱好者为他们的视频节目无偿地制作字幕。

时过境迁之余，他们的行为俨然已经成为了网络上的话题现象，他们的追随者甚至会用尊称来称呼这些全无威严可言的DIY评论视频制作者。

他们能够吸引眼球的卖点究竟来自何处？是肆意妄为的言行举止还是某些意味更为深远的东西？

没错，他们就是今天文章介绍的主角——那些活跃于网络的所谓“喷神”们。

## 一、发迹于网络

### ——“喷神”詹姆斯·D·罗弗的成名历程

很难想象，如果没有互联网的话，“愤怒的视频游戏呆子”（The Angry Video Game Nerd）这个古董游戏评论系列视频的影响力究竟能发展到什么地步。2004年，一位喜欢制作DV视频的怀旧玩家录制了两段直言不讳评论古老游戏的视频并上传到了互联网上，当时的反响平淡无奇，并没有造成什么影响。不过，这位DIY短片爱好者并未就此放弃，到了2006年，这一系列上传至Youtube并带有强烈个人风格的骨灰游戏评论视频终于引起了网络观众的注意，欣赏之余人们逐渐记住了这位有着新泽西州口音的娃娃脸玩家的大名：詹姆斯·D·罗弗（James D. Rolfe）。没错，这就是被国内网民戏称为“喷神James”的那位网络名人。



“喷神James”的真容——看上去很……无害？

那么，这位大名鼎鼎号称“喷神”的家伙节目风格又是如何呢？从扮相上来看，这位罗弗先生的打扮可谓全无新潮时尚可言：一件廉价的白衬衣，一条土气的咖啡色长裤，在上衣胸袋里填满绝无用武之地的笔杆，再往手边放上一瓶啤酒，这就是“喷神James”的全套行头；从表演上来看，挤眉弄眼、夸张无度的表情与肢体语言充斥着每一节人物特写镜头，更多的时候你会感觉在画面中央大呼小叫的不是一位玩家而更像是一名蹩脚的喜剧演员；从特效来看，你休想在这位三流谐星的视频中看到任何与“精良”搭边的特技效果，尽管身为电视节目制作相关的业内人士，但这位能人先生从来就没有为自己系列短片中的特技镜头耗费过精力，无论是爆炸、燃烧还是抠像，所有需要后期处理添加制作的特效无不粗糙有余，充满了低保真制作的味道；甚至从游戏评论的最基础前提——玩游戏的实际水平来看，这位詹姆斯·D·罗弗老兄也绝对算不上什么高级玩家：标榜核心向的游戏同样会让他手忙脚乱，面对种种对反应要求极高的关卡设计他同样也会气急败坏，而一旦这些游戏被他发现了可加利用的漏洞，这位“喷神”同样会乐此不疲地大肆利用——不仅仅是秘籍，甚至连用扳钳固定手柄按键刷分这种近乎耍赖的手段也曾出现在此人的节目中。没错，这就是“喷神”詹姆斯·D·罗弗的真面目：一位收藏丰富，见多识广但游戏水准平平的大众玩家。

然而，就是这样一位游戏水平毫不出众的普通玩家，在连续制作过超过三百期的游戏评论视频后，却收获了让人难以置信的成就：GameTrailers.com上的专栏人气自然不必多提，来自Youtube的视频播放奖项也不用多说；在2007年，那些充斥着低级笑料与破口大骂的视频短片居然被制作成了DVD合集正式上架发售，销量居然还算不错；除此之外，就在前一阵刚刚结束的E3 2010游戏大展上，为此人开辟专栏的GameTrailers这家网站居然以代表人的名义让这个一向喜欢夸大其词放肆恶搞的家伙客串了一把报导主持人——这种行为的实质就像让马戏团的报幕员报导总统竞选新闻一样不可思议，然而，“喷神”詹姆斯·D·罗弗的成功就是如此的不可思议。

## 二、盛行于民间

### ——“喷神”现象跟风者简介

从发展史来看，詹姆斯·D·罗弗不是网络“喷神”行为的发起者，但毫无疑问，作为一个极为成功的示范代表，籍由此人的引领带动下，互联网上掀起了一波又一波的跟风热潮也是不争的事实。要想客观地分析“喷神”现象的成型与流行原因，适当的列举对比是不可或缺的，以下介绍的就是两个颇具代表性的例子：



……不要被那一脸无辜的表情骗了！这才是“喷神James”的真面目！

### 1.The IRATE GAMER（愤怒的玩家）

一个无论在选题、风格还是内容上都与“愤怒的视频游戏呆子”无比接近的视频系列，可视作相当典型的跟风模仿实例。本系列的制作人真名为克里斯·鲍瑞斯（Chris Bores），一位来自美国俄亥俄州的演员兼制片人。和先行者詹姆斯·D·罗弗的节目相比，这位鲍瑞斯老兄不仅在资料考证深度上占据下风，其个人表演中展露的激情明显也要逊色不少。不过，作为相对应的弥补手段，“愤怒的玩家”系列在游戏评论背景回顾之外的穿插剧情演出上倒是投入了不少心血。如果你对“愤怒的游戏呆子”系列无休无止的连篇脏话表示反感，同时对那些游边戏外的表演桥段颇有兴趣的话，“愤怒的玩家”系列倒是个不错的替代品选择。

除此之外，由于题材方面雷同的内容引发了某些争执，“愤怒的玩家”系列在经历过为期不短的学习模仿后终于走上了转型的道路。唔，跟风附庸毕竟不是什么长久之计，愿克里斯·鲍瑞斯老兄一路走好。

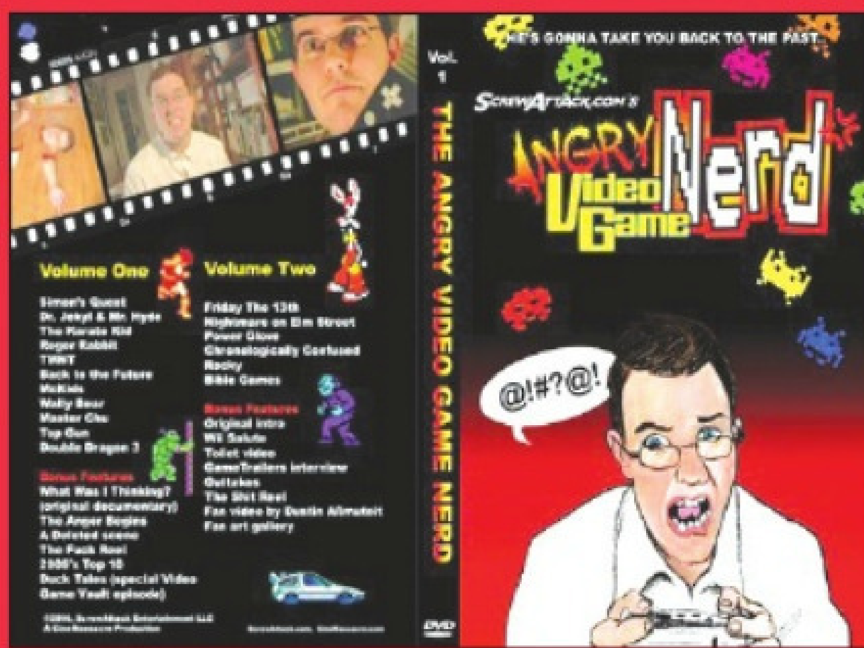
### 2.Zero Punctuation（零标点符号）

与前面两部标题离不开“愤怒”的视频系列不同，“零标点符号”系列节目的内容完全是另一派风格：詹姆斯·D·罗弗与克里斯·鲍瑞斯两位独立制作人选择评论的都是发售已久的古老游戏，但“零标点符号”所评测的主要都是次世代主机上推出的最新游戏作品；“愤怒的游戏呆子”与“愤怒的玩家”保持的风格都是制作者亲自上镜展开表演，而“零标点符号”系列非但制作人露面的镜头寥寥无几，其视频节目内容中对被评测游戏的实际画面往往也鲜有展示，取而代之的是大量通过简笔漫画进行示范的Flash动画。也许你会问，缺乏了真人出演的夸张恶搞镜头，仅仅凭借游戏评论本身会让这个系列卖座吗？答案是肯定的。事实上，正如其名所示，“零标点符号”系列的真正特色就在于那位出镜极少的制作人犹如开闸泄洪般滔滔不绝的评论气势。这种几乎没有换气与停顿、足以让大多数电视直销主持人自惭形秽的高速发言包含了无数对所评论游戏缺陷的辛辣揭批，完全可以弥补这个系列在画面表现力上的软肋。













特效水平展示——没错，这种状似棉花糖的火焰效果也是“詹姆斯制作”的风格之一（左上）
除了古董游戏外，詹姆斯更是位电影爱好者，尤其喜欢恐怖片——瞧,他背后的那位是谁？（右上）
这便是传说中的《The Angry Video Game Nerd》DVD了……不止一辑喔（左下）
“愤怒的玩家”爱好者制作的卡通形象……似乎有点像冈田武？（右下）

似乎是与风格的天差地别相映衬，“零标点符号”系列的制作人是一位原籍英国现居澳大利亚的游戏记者，果然与前两位制作人的爱好者身份有所差距。不过话又说回来，“零标点符号”系列在某种意义上更像是制作者对本职工作压力进行的发泄，虽然不少评论内容可谓一针见血干脆直接，但相应的主观论断结论也是为数不少，有兴趣观赏的读者还是谨记保留自己的看法意见为好。

## 三、成功的奥秘

### ——“喷神”詹姆斯·D·罗弗成名背后的真相

列举完毕同类实例，接下来回归正题：究竟是什么因素造就了“喷神”詹姆斯·D·罗弗，这个乍看之下除了低俗

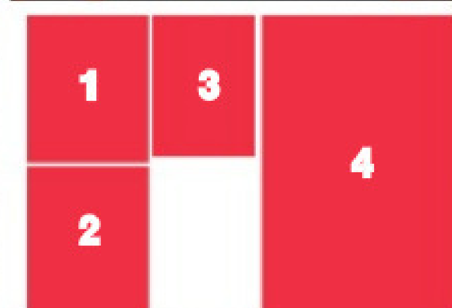











1. “愤怒的玩家”克里斯・鲍瑞斯先生真容
2.终于找到了自己的童年梦想根源的詹姆斯・D・罗弗，百感交集
3.虽然人气不及“愤怒的游戏呆子”，不过“愤怒的玩家”DVD合集还是发售过
4. “零标点符号”系列的部分漫画形象，这个系列的全部片子都是这个风格

表演外别无所长的闹剧角色今日的成功？有关这个问题的答案，不妨让我再列出最后一个例子：

在很长的一段时间内，我个人对身为“喷神”的詹姆斯一直都没有什么好感：没错，这位收藏丰富的大龄玩家制作的节目让不少人重温了昔日的经典，但泛滥其间的污言秽语与哗众取宠的动作表演总让我产生“拙劣的作秀”这种算不上正面的印象。这种感觉曾经持续了很久，直到我发现了这部视频：

**《我梦中的龙》（The Dragon In My Dream）**

作为个人视频制作生涯中的第300期特别节目，向来口无遮拦的詹姆斯一改往日的张扬，用平和、冷静甚至有些伤感的语调讲述起了自己的故事：作为一位从小便热衷于各种创作活动的独立制作爱好者，一直以来，詹姆斯的梦想就是能够制作属于自己的电影。正是对这个梦想的憧憬令这位制作人在成年后坚持不懈地创作了三百部以上的视频短片。如今，年过30的詹姆斯正站在人生的转折点上，接下来该何去何从呢？在这段视频中，手指上戴着婚戒、早已不再年轻的詹姆斯驱车去看望了自己童年的象征——一条油漆已经斑驳剥落、马上要面临拆除的公园喷水龙头——当年，正是对这支龙头的好奇与恐惧激发了童年的詹姆斯的想象力，由此才让他走上了籍由想象进行创作的梦想之路。在视频的结尾，这位独立制片人说出了一句颇具深意的话：

“是时候和过去说再见了。是时候继续向前，创作那些我梦想中的电影了。因为梦，是一切的起点。”

没错，这就是詹姆斯・D・罗弗作为制片人而不是“喷神”成功的真相：他之所以能坚持制作数百部视频短片的真正动力绝不仅仅是为了吸引眼球与发泄情感，他的所作所为一切目的都在于向自己的梦想踏出尝试的步伐。拥有明确的目标并坚定不移地向前努力，怀有坚定的信念并把自己的真情实感投入其中，这，才是詹姆斯・D・罗弗获得成功的真正奥秘。P

## 相关链接：

**詹姆斯・D・罗弗的个人主页：**

http://www.cinemassacre.com/

最新的游戏点评视频、动态与商品应有尽有，除此之外你还能在这里找到詹姆斯的博客页面链接。想和这位独立制片者交流吗？来试试留言吧。

**“愤怒的玩家”官方主页**

http://www.theirategamer.com/

曾经的跟风者、如今正在尝试转型的克里斯・鲍瑞斯的个人主页。相比于詹姆斯的站点似乎更新频率不算快，果然，转型期的困难不容小觑。

**“零标点符号”游戏点评系列视频大合集**

http://www.escapistmagazine.com/videos/view/zero-punctuation

想体验英式英语的风暴洗礼吗？想挑战一下自己的听力水平吗？看这个就对了。

**“零标点符号”Wiki页面**

http://zeropunctuation.wikia.com/wiki/Zero_Punctuation

十分遗憾的是，这位语速如飞的点评者自己的主页现在似乎无法访问——不过在这个百科页面上也能找到不少制作人的资料。如果你对那犹如滔滔江水般绵绵不绝的语速深表钦佩想看看发言者的真面目的话，这个站点值得一看。

**詹姆斯・D・罗弗个人作品第300期：《我梦中的龙》中文字幕版**

http://www.tudou.com/programs/view/1FFygFOTFcw

没错，这就是在上文中我推荐过的那期节目，没有任何脏话，也没有任何拙劣的特效与夸张的表演，但从制片人的角度来看，这期节目无疑是一期极具纪念意义的杰作。在这里，我诚恳地希望大家不要用围观小丑表演的态度去看待这部片子，至少在这一刻，詹姆斯・D・罗弗所展现的是身为制片人的尊严与梦想，请尊重这次难能可贵的真情流露。

林晓：众所周知，网络之大，无奇不有，在这些形形色色的奇人趣事中，时常能发现一些超乎常识理解范畴的奇妙事件。本期的“趣事”列举的就是这样两个例子——一则有关科学，一则有关毅力，一起来看。




■北京 坏香橙

## 徒手浸液氮/少儿不宜!

液氮，Liquid Nitrogen，沸点-195.6℃，无色，无味，无腐蚀性的不可燃液体，深受超频狂热者青睐的王牌冷却剂。在液氮的温度下，硫化橡胶会失去所有的弹性，金属锡会变成灰色的粉末，企鹅会表示自己能承受的最低温度要比这个数据高上个一百多摄氏度——那么，你能想象正常人徒手接触这种东西会有什么下场吗？

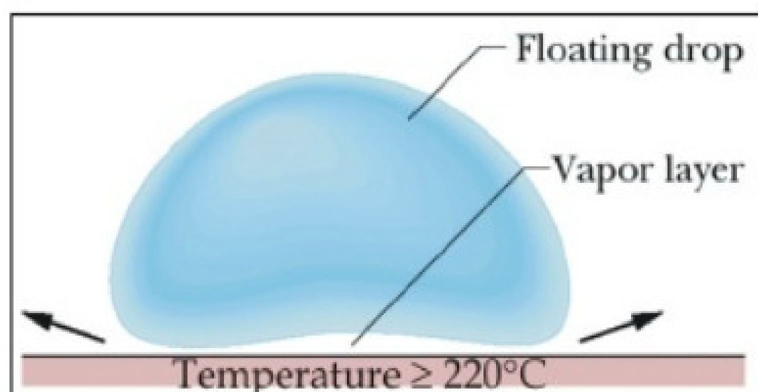
“会……会碎掉吧？”

如果我说答案是安然无恙，你认为如何呢？

“噢，我明白了，原来徒手去摸这玩意的是行星日报的记者克拉克·肯特。”

并非如此。事实上，这位乍看之下鲁莽透顶的壮士名叫西奥多·格雷，一位胆大心细的《流言终结者》身体力行爱好者。至于为什么这位格雷先生没有被冻伤，其中的物理原理可以用莱登弗罗斯特效应解释——别被名字唬住了，这个效应用一句话来概括就是液体不会润湿温差巨大的炙热固体表面，只会生成隔绝蒸汽层的现象——如果你还不能理解的话，可以去试试把冷水滴到烧热的铁板上会产生什么现象，当然，留神别被烫伤是一定的。


壮士徒手搏液氮，力拔山兮又算啥



莱登弗罗斯特效应图解

这位壮士把自己的实验拍成了视频放在了互连网上，这是国内转载的**观看地址：**

http://v.youku.com/v_show/id_XMjAyNzEzNzg4.html

**注意：**尽管壮士西奥多亲身试验证明了科学理论的可靠性，但留神视频细节就会明白这个实验的危险性非常大，在缺乏指导的前提下我不推荐任何朋友贸然尝试！

## 火柴造大船/所谓毅力




估计不少读者在念小学时都经历过手工课这门课程，相比于四则运算和背课文来说，用硬纸板做小船显然要有趣得多。不过，随着年龄的增长，这种单纯的乐趣逐渐在我们的印象中变得越发淡漠——对于大多数人来说，手工制作应该是属于童年时期的爱好，成年后即便重拾也不过是偶有兴趣的一时之举，毕竟生活中还有更多的乐趣值得我们去发掘，不是吗？

然而在英国的布兰福德就有这么一位名叫菲利普·沃伦的高手不这么认为，这位沃伦先生从17岁起就开始用火柴棍（对，你没看错，是火柴棍不是火柴盒）制作英国海军的军舰模型，每艘模型至少要使用1500支火柴，体积较大结构较复杂的模型使用数量甚至会达到5000支左右，耗时更是长达一年。

噢，看到这里，不出意外的话你会这么说：精工细作，各有所长，个人爱好，无可厚非，不过，这又有什么特别的地方吗？


此乃火柴制造，你相信么?

当然有。沃伦先生拿火柴棍造船的资历可不止一年两年——这位可敬的老先生整整做了62年！

62年，半个多世纪，一根接一根地打磨火柴、修剪形状再粘合起来做成零件，然后再把零件一块接一块地组装起来，整形、上色拼成一艘接一艘的军舰模型。也许有人会说这种行为纯属虚度光阴，但我个人认为，将原本仅仅是业余爱好的举动长期不懈地坚持下来，并把自己的杰作水准提升到艺术品的高度，这种行为本身蕴含的毅力无疑是值得我们尊敬的。

棒极了，沃伦老先生！

**出处链接：**

http://www.dailymail.co.uk/news/article-1306013/The-matchstick-armada-Modeller-spends-62-years-building-incredible-fleet-400-ships.html P

# 驰骋数字世界——校园电脑生存手册



■辽宁 石榴

**关键字：优化 协调 共享**

**编者按：** 在学校里用电脑是件高兴的事，尤其某天在寝室里，对着电脑屏幕看得入神时突然意识到——很可能前几届的师哥师姐，也曾在你所在的位置生活过，他们与你一样，有梦想、有追求，你们住着同样的寝室楼、甚至是同一张床铺！但不同的是，如今你有电脑玩，而他们那时没有。他们只能在你所在的这间屋子里，想象着你现在已经拥有的生活，这时你是否会由衷地感谢很多人呢？

完成对生活的赞美后，我们来看一些实际问题：尽管校园里的许多学生朋友已经拥有了自己的电脑，可是在学校的特殊环境里，想把它用得舒服却不太容易。这篇文章或许不能一夜间使你成为电脑高手，但只要能灵活运用其中的方法和思路，一定会令你的电脑物超所值！

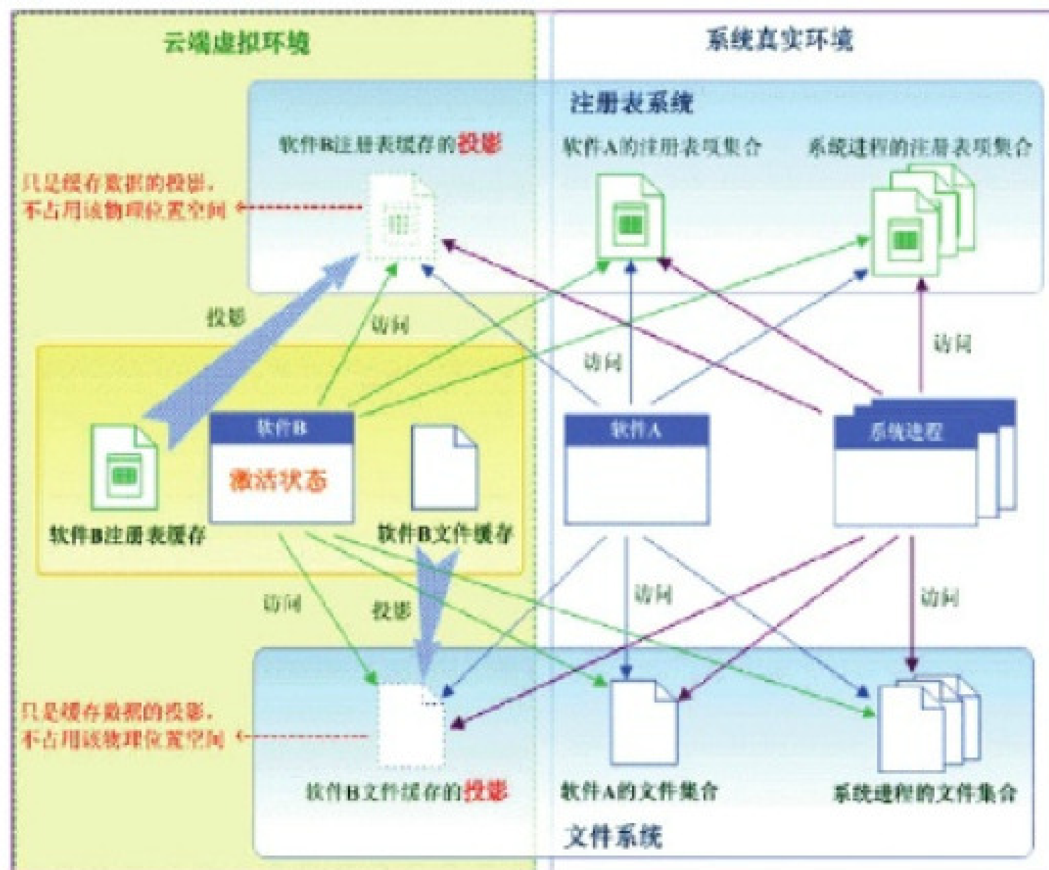
## 只有武装好自己，才能保护别人

在学校，不论用台式机还是笔记本，如何让它保持最佳状态一直是个难题。在各种病毒木马的威胁下，各种“卫士”“医生”“小老虎”并非可靠。当你还被它们绿油油、金灿灿的界面迷住时，一些令你悔恨的灾难正在临近，而当灾难发生时，这些软件所能起到的也只剩下了辅助作用（比如给系统打补丁）。这就是为什么虽然许多人安装了流行安全软件，任务栏的角落也闪烁着“小盾牌”，但却总是要麻烦身边的“电脑高手”解决问题。对于学生来说，也许不必成为电脑高手，不过除了会用傻瓜软件外，还是要掌握一些基本的应用和技巧，这样才能更接近高手，打理自己电脑时也更轻松。

### 1．“云端”＋“影子”——改变传统概念

“云端”与“Shadow Defender”（影子防御者）是两个有趣的软件，不少人把它们组合起来使用，当做杀毒软件的替代品，也作为一种保持系统高效执行的方式。笔者这次省去华丽的功能介绍，直接关注它们组合后在系统中扮演的角色。

“云端”相当于软件的管理者，它能接管软件的读写文件、注册表等操作，并将它们以缓存的形式存放在本地，当我们需要使用软件时，它会从缓存中读取软件数据并最终正确执行。而在关闭软件后，云端会将过程中产生的无用数据直接清除，有用的部分则保存到缓存，确保了系统的纯净。它也可看做是一个虚拟环境，我们的所有操作都是在其中进行，当增删改软件时，只会影响到与云端有关的缓存，而不会影响任何与真实文件、注册表有关的操作。例如我们误下载了流氓软件，如在系统中直接执行便会带来难以清除的垃圾，而在云端中就不会有任何问题，因为流氓软件所做的一切动作都会映射为云端的缓存，对系统产生不了任何实质影响。更重




云端示意图

要的是，重装系统后云端的软件也不用重装，可直接使用。

“云端”用来纯净地使用软件，而“影子”则用来保持系统分区的纯净。“Shadow Defender”是一款轻便好用的还原软件，安装之后它会创造真实系统的镜像（影子模式），用户在这个模式下的所有操作都不针对真正系统，退出影子模式后即消失。因此，不论是病毒木马或是用户的误操作，都不会危害到真正的系统文件。但它的弊端也很明显，如果在影子模式下安装软件，重启后安装也就失效了。

“Shadow Defender”可以保护特定分区数据的安全，并能设置排除

简单了解过原理后，下面我们来看安装步骤，如何让它们取长补短协同工作呢？

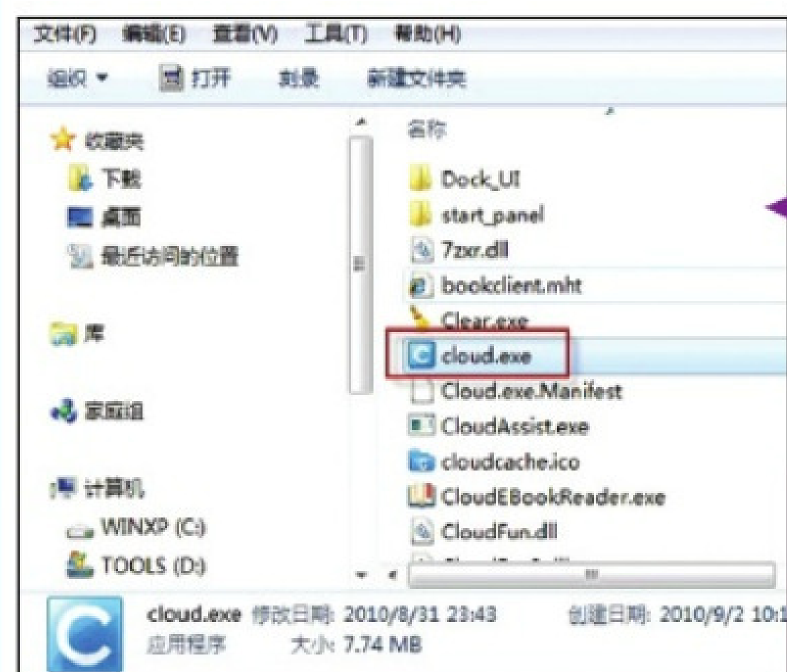
（注：以下是笔者习惯的方式，它并不是固定不变的，大家可按需求自行更改）。




（1）安装纯净的Win7 32位系统及稳定驱动，之后开启自动更新，把系统补丁更新至最新。




（2）如果玩游戏，最好把DirectX、VC++运行库、PhysX等安装齐全。




（3）解压绿色版“云端”至非系统盘，然后执行其主程序“cloud.exe”，以便完成必要的注册表添加、启动项添加等，切记要把云端的缓存路径设在非系统分区（云端官网提供了绿色版下载：http://www.yunduan.cn/）。

（4）如果你在学习设计或编程等，应把所需专业软件在这个阶段安装完成，安装路径可与系统盘保持一致。为什么这么做？因为在笔者完稿时，“云端”仍处于测试版状态，不排除它某天“变身流氓”甚至“挂掉”的可能，出于保险起见，对于学习或者工作所用的重要软件，以正常形式安装最稳妥。当然，如果你喜欢在云端中使用专业软件，可到（http://www.daruanjian.com/）下载，该网站提供了不少打包成云端格式的专业软件。







（5）对系统进行调整，如自定主题、优化设置等，并在“控制面板→系统安全”中关闭“自动更新”和“问题通知”。因为接下来安装“Shadow Defender”后，“自动更新”不仅起不更新文件的作用，而且还会占用系统资源。关闭“问题通知”则是为了不被气泡通知反复骚扰。

（6）安装“Shadow Defender”，重启后进入软件主界面进行设置，在“模式设置”中，勾选安装了系统的分区。由于笔者C、D分区均安装了系统，所以将它们全部选择，之后点击“进入影子模式”，在弹出菜单中选择“重启后继续影子模式”，最后点击确定。




完成以上步骤后，以后系统每次启动都会进入“影子模式”，如果想更新补丁或修改设置，应退出影子模式后进行，以便把数据存储进真实磁盘。当安装或试用软件时我们用“云端”完成，这样的好处是：第一，由于“影子”的存在，操作系统永远如新安装时一样快速，而且在“云端”

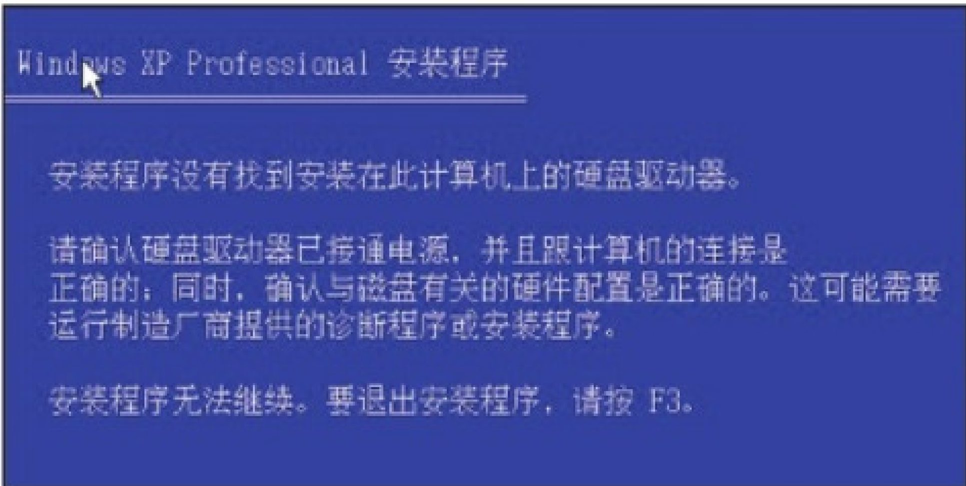
的帮助下，我们可像平时一样随时安装软件，重启后也不会失效。第二，这种方式的安全性有保障，目前笔者还未发现可以同时穿透“云端”和“影子”的病毒，因此即使在影子模式中被感染，重启后病毒也就消失了。

这种方式有一个“小漏洞”，便是在影子模式下中了木马后，如果重启前用户没有发现异常，还是登录了游戏或网银账号，依然会有被盗的风险。对于这样的特例，虽然很少出现但也要留意，因此我们可养成登录重要账号前重启系统的习惯，如果觉得麻烦，或可安装一款可靠的防火墙，对所有身份不明的出站程序进行拦截，以确保万无一失。

这部分结束后，我们已知道如何使系统永远保持最佳状态，不过也要明白，“云端”+“影子”并不是唯一的解决方案，“沙盘”+“主动防御”等其他组合也能做到非常不错的效果，远胜于安装“杀软+安全软件”的方式，不过由于篇幅限制，有兴趣的读者可自行研究。只要提醒自己，不要迷信杀毒软件或某些安全软件，它们能提供的保护并没你想象的那么多，而其占用的系统资源却比笔者介绍的方法多得多——间接使你的电脑贬值。这就是为什么虽然许多人花高价购买的电脑，但总是越用越慢的原因。

## 2.电脑坏了能重买，数据丢了可没救啊！

优化系统后我们来看看电脑的保养问题，其中最值得说的是硬盘，许多人直到某天开机时，看见屏幕上出现了“找不到硬盘”的英文提示，才意识到轮到自己倒霉了。一般情况下，不死心的人还会进入BIOS，看看是否是它的问题，或者重新插拔一下数据线……一些时候能再找到硬盘，但有时候又不得不接受“硬盘坏了”的结果。




找不到硬盘重装系统能解决？错！如果硬盘找不到，安装WinXP时会有这样的提示

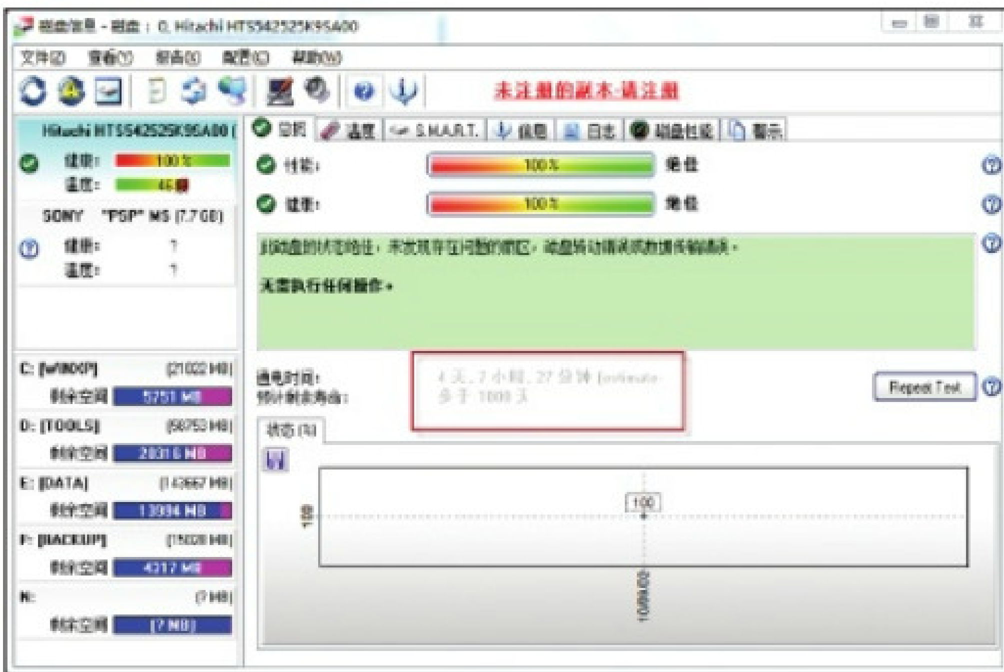



发现硬盘真的坏了之后，许多人变成了这个状态

### 是什么导致硬盘损坏？

机械硬盘正常读写不会造成任何问题，例如BT下载、磁盘碎片整理、重装系统等都不会导致硬盘损坏，那又是什么原因导致的呢？多数情况下，恶劣的使用环境（包括灰尘过多、震动太大、高温过高、供电不稳等）是导致悲剧的直接原因。因此安装硬盘时一定要牢靠，而且要定期清理灰尘和注意通风。

一旦硬盘中的机械部分损坏，FinalData等数据恢复软件就无能为力了。没人愿意宝贝数据消失，可专业恢复数据所需的费用更不是学生朋友们愿承受的。所以只有平时多关注硬盘的健康状况，适时进行备份才是完全之策。笔者推荐使用“Hard Disk Sentinel”对硬盘健康状况进行监测，一旦监测到可能发生故障，软件会及时报警，这时我们应迅速转移数据。

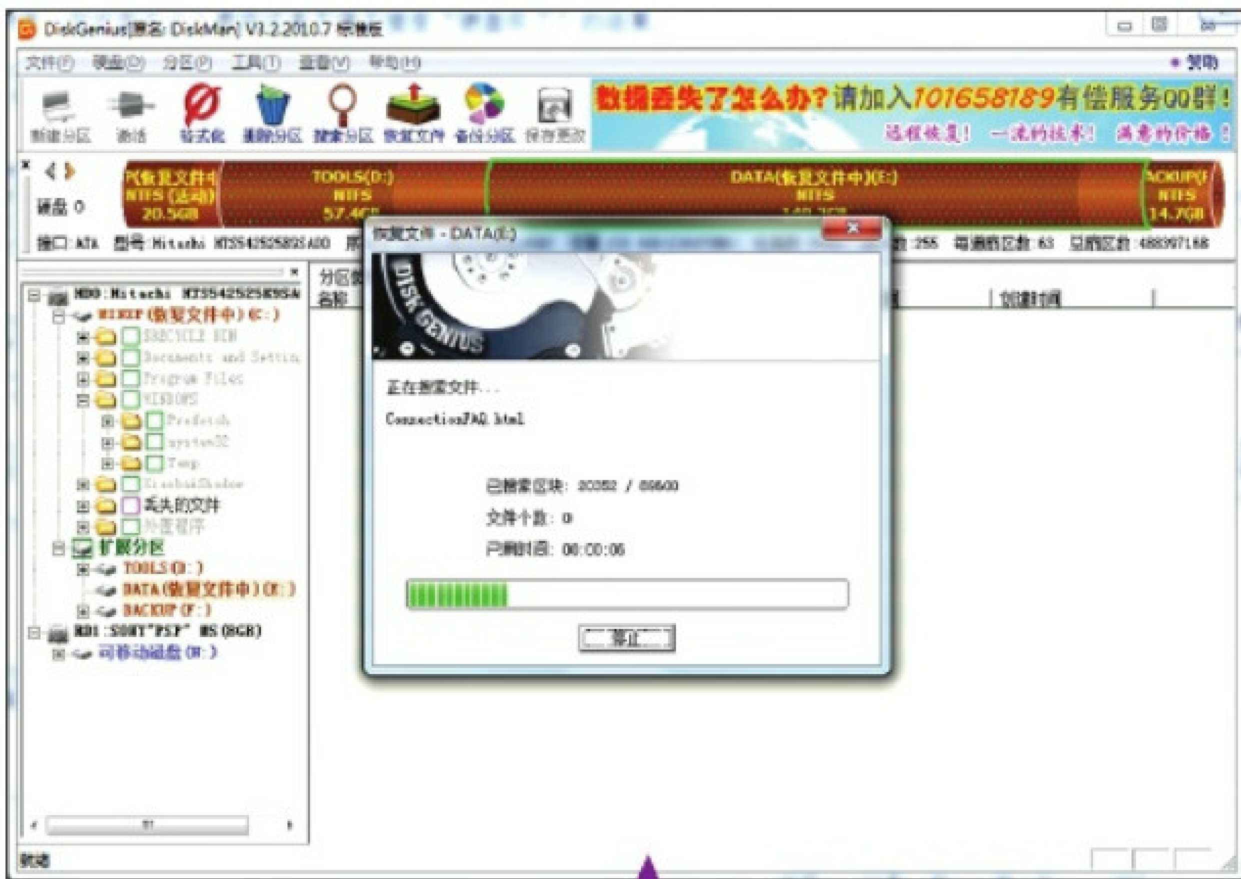


在软件界面可清晰地观察到硬盘状况，笔者的硬盘健康状况依然良好，长期BT下载伤硬盘的谣言不攻自破

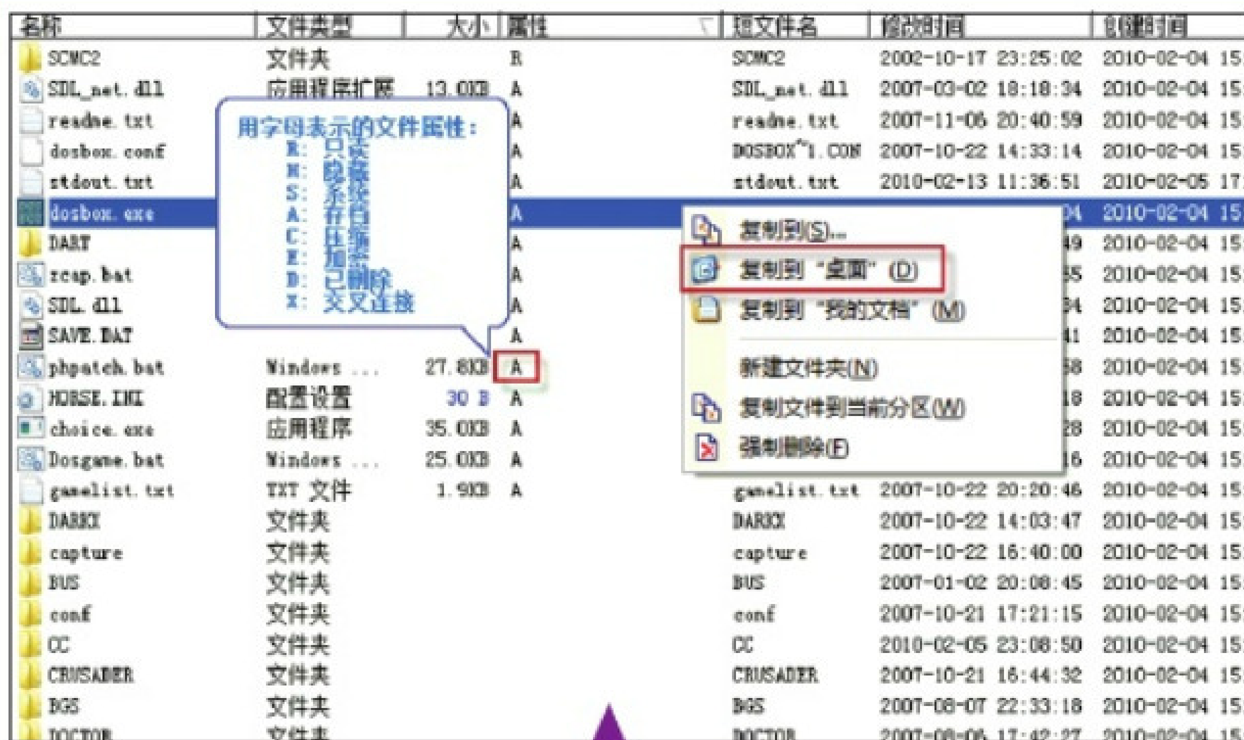
当然，数据丢失更多时候是由分区表破坏、误删除、格式化等原因导致，只要硬盘还能正常读写，我们就可以尝试恢复数据。恢复数据的软件很多，比较知名的包括EasyRecovery、FinalData、FinalRecovery等，这次我们来用另一款功能强大的国产老牌软件DiskGenius。这款软件以分区功能闻名，但同样是个恢复数据的能手，支持恢复删除文件、格式化恢复、重建分区表（找回丢失分区）等，它的操作也非常简单，下面以恢复删除文件为例：



（1）在主界面左侧选择好误删文件所在分区，点击界面的恢复文件，弹出恢复文件对话框，选择默认的“恢复误删除的文件”，之后点击下方的“开始”。



（2）软件搜索速度很快，稍候数秒就能完成。

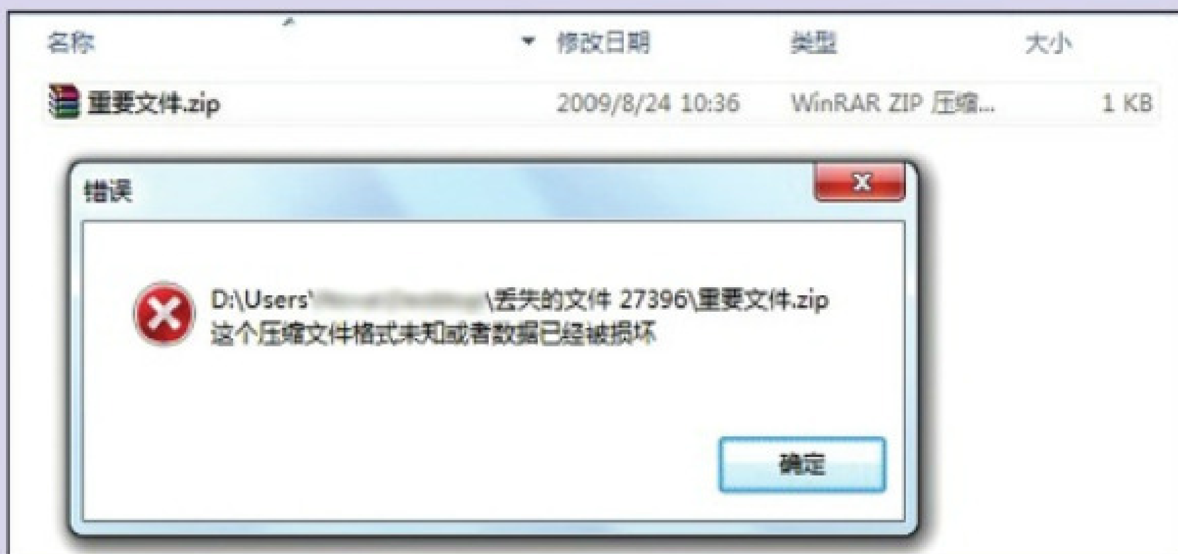



（3）找到要恢复的文件后，在其上单击右键，选择将其复制到某位置即可。

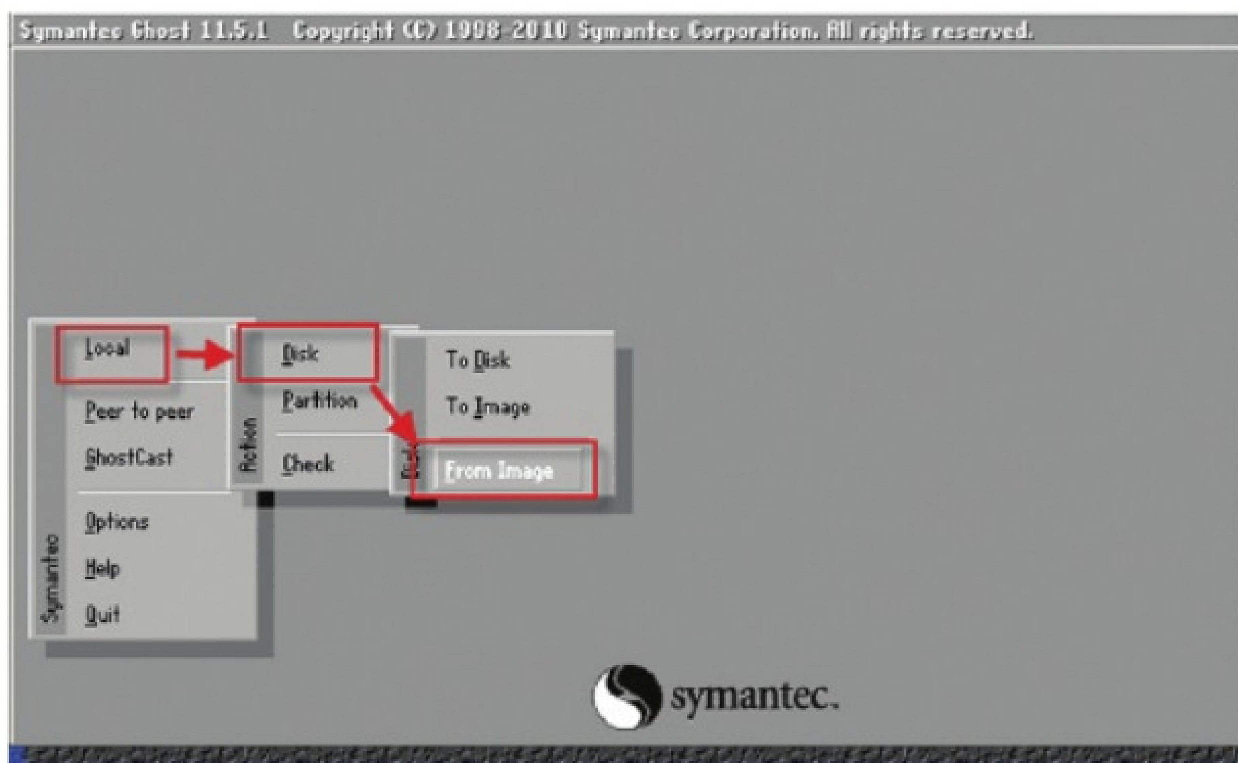
除恢复数据外，误用Ghost后的恢复也很常用。很多人在使用Ghost时，在本应点“Partition”的一步却点了“Disk”，直接导致整个硬盘被覆盖。

## 为什么恢复的数据不可读或不完整?

磁盘好像一张白纸，我们平时在其上写字，删除时就是把字擦掉，恢复数据就像照着纸上的痕迹重新描出来。但如果在恢复前再次向同一位置写字，就会严重干扰最后恢复的结果，并使其失败。这么比喻无非是想告诉大家——误删后千万不要有任何“写”操作。因此以下内容请谨记：当误删情况发生时，立即停止“写”动作，如保存、新建、删除文件、或者格式化磁盘等，甚至连网页也不要打开，因为产生的缓存也有涉及写磁盘的操作。当心情平静下来后，在其他电脑上下载绿色版恢复软件并拷贝到U盘上，然后把U盘插到需要恢复的电脑上，直接执行U盘中的程序并操作，以保证恢复文件的完整性。




写操作影响恢复效果，文件出错的时候就像这样……




如果你只是将某分区还原，而不是整个硬盘，请千万不要按这个顺序操作！这会导致只剩下一个“C盘”，它的容量就是硬盘的大小……

根据网友测试，如果硬盘被FAT32格式的GHO映像覆盖，恢复成功的概率奇高，而如果被NTFS格式的覆盖，则分区内的文件大多难以恢复完整。使用DiskGenius恢复的方法是：




（1）在软件主界面，选择“工具→重建分区表”。




（2）搜索范围“整个磁盘”，搜索方式为“高级方式”，其他保持默认。开始搜索后，DiskGenius会立即报告发现了C盘，这时不要选择“保留”应该选择“忽略”，因为它就是Ghost误恢复的C盘，并不是我们想恢复的原分区。接下来一直扫描，直到发现大小、内容都完全符合的分区时再选择“保留”。保存分区表后系统会蓝屏，但这是正常现象，因为分区表的改动影响了正在使用的系统，不必担心，直接把系统重装到恢复后的C盘吧。

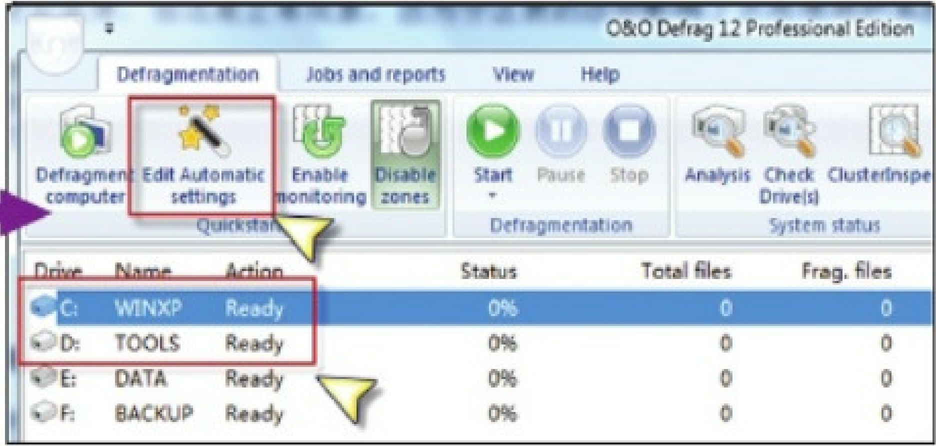
学会保养硬盘和应对紧急情况后，我们来看如何让磁盘保持最佳状态。正如前文所说，磁盘碎片整理不会损伤磁盘，所以我们自然要选择一款高效的磁盘整理软件，通

过它的帮忙让游戏读取更快、软件执行更快。“O&O Defrag”的名气很大，网上也容易找到大家欢迎的版本，用它替换Windows自带的磁盘碎片整理工具再恰当不过。软件的使用没有难度，仅有下面两个需要注意的地方：



（1）软件会添加图中的服务，而不少优化软件会推荐禁用它，一旦禁用软件将不会正常工作，所以在优化系统时应留意。

（2）首次启动应执行向导（其中选项一路默认即可），然后再选择想要进行磁盘整理的分区（推荐选择安装了软件和游戏的分区），最后点击“Enable monitoring”。



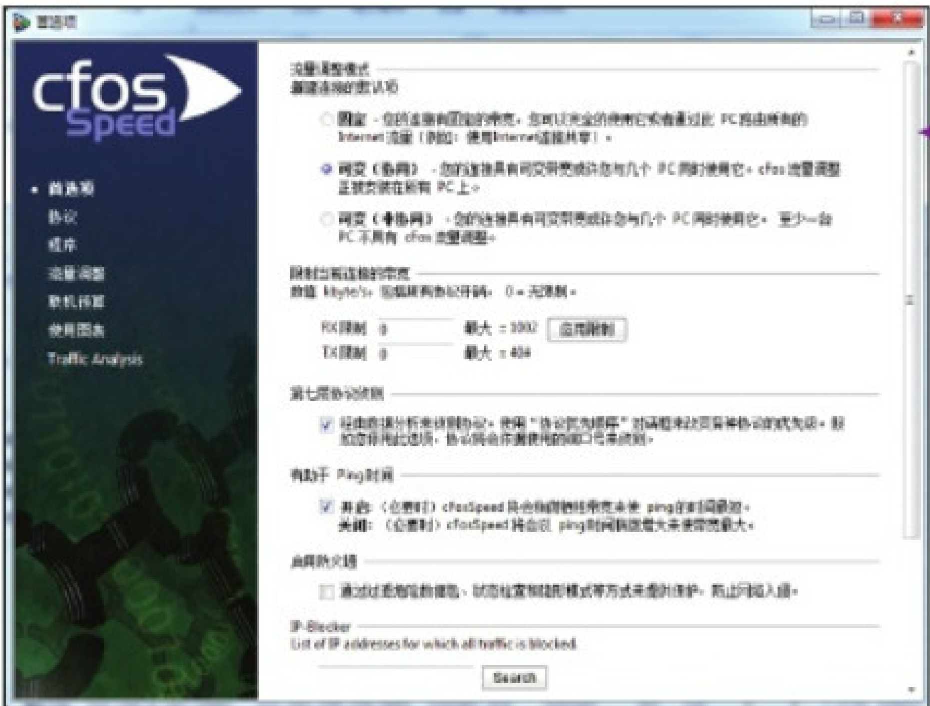
## 我是高效的分享者，也是资源的调配者

学会了如何让电脑跑得更快后，下面我们来做一些积攒“RP值”的事。对于住寝室的朋友，除极个别的“怪胎”外，几乎没有不和朋友共享资源的，比如大家共享一根网线，一起玩游戏、下载电影……那么如何能做才能变成大家都喜欢的人呢？

### 1.让破坏气氛的“P2P终结者”去海底吧！

首先我们来解决气氛问题，相信有不少同学都遭遇过“一人P2P，全寝不上网”的尴尬情况。网上一些“居心叵测”的人会推荐用“P2P终结者”来“干掉”争抢带宽的人。但这样非但不是长久之计（别人可以用“反P2P终结者”），而且会因为这类斤斤计较的小事伤了和气。

解决办法有两种，一是购买一个支持QoS的路由器，它能通过设置数据包的优先级保证网络通畅，优点是方便，缺点是需要购买。二是使用软件，笔者推荐“cFosSpeed”，它是一款能提高带宽利用率的软件，而且网上到处都有下载。我们利用它的“协同”功能，只要局域网内的每台电脑都安装它，一样可以实现“软QoS”的功能。方法如下：



（1）所有电脑均安装“cFosSpeed”，完成后会在任务栏右下角生成图标，右键单击它，然后打开“选项→设置”。在“流量调整模式”中，选择“可变（协同）”，其他设置保持默认。

（2）在“协议”设置中，根据需要降低优先级，为了保证网络游戏的低Ping值，把“文件共享”中的所有协议均调为“最低”。






（3）对于迅雷之类的特殊软件，应把它添加到设置界面中的“程序→文件共享”里，并设置最低的优先级。同理，对网络游戏，应加入到“程序→游戏”中，并给予最高优先级。

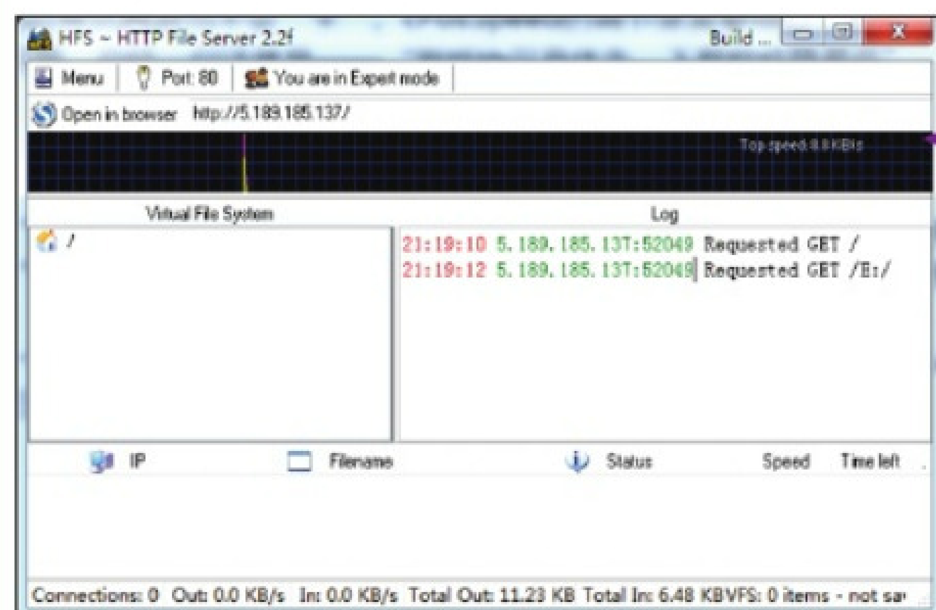
（4）右键点击任务栏cFosSpeed图标，之后选择“当前连接”。可以看到经过刚才的设置后，迅雷的优先级降为最低，不但下载速度依然很快，同时还确保了网络游戏的低Ping值。




这种协调方式可让所有人满足需求，P2P下载的时候玩网游也不会“卡”。cFosSpeed的调节是需要细心，如果实际使用中效果不明显，就要找出自己哪些地方设置得不仔细，总结一句话就是——“游戏协议高优先，下载软件降最低”。

## 2.不只是简简单单地共享，还要更有型!

共享数据是老生常谈了，普通人常用的方式是“右键→共享”，如果不在局域网内，要么是上传到网盘，要么用QQ传输，看似容易其实非常落伍。笔者使用的软件名为“HFS”（HTTP File Server），只要你习惯了用法，就能深切地体会到它的效率：



（1）“HFS”能把自己的电脑轻松建立成一个HTTP服务器，网上已有汉化版下载，而且还是绿色版。双击下载的“hfs.exe”执行后可见其主界面（Win7要以管理员权限执行）。

（2）在“虚拟文件系统”区内单击右键，可选择添加“文件”“本地文件夹”“空文件夹”和“链接”，通过这几项设置，不仅能把自己电脑的文件共享给朋友，还能把在网上发现的好东西链接也添加进去。添加完成后，用浏览器打开HFS主界面中给出的地址（笔者是http://5.189.185.137/），立即就能见到属于自己的HTTP下载站了！把这个IP地址发给你的好友，让他们与你一同分享文件。



注：这种共享方式是很巧妙、高效的，比如你的老师在家办公时找不到某大型软件安装包的下载地址，而你的电脑里正好有一个，这时如用QQ的“传输文件”功能把安装包发给老师是很不明智的，因为这时的上传完全依赖你安装带宽的上传速度，如果你是“小水管”的ADSL，1GB的文件或许要传到天明……如果使用HFS就不会有这样的问题，因为老师可以用“迅雷”等P2P下载软件进行HTTP下载，这时不仅是从你的电脑上复制数据，同时也利用迅雷的网络下载数据。而且当老师开始下载后，你完全可以关闭HFS，让老师利用迅雷的P2P功能完成下载，不仅节省了你的带宽、时间，也会令老师的下载速度大大提升。

**Q：** 处于内网之中，把地址发给在外网的朋友打不开，该怎么办?

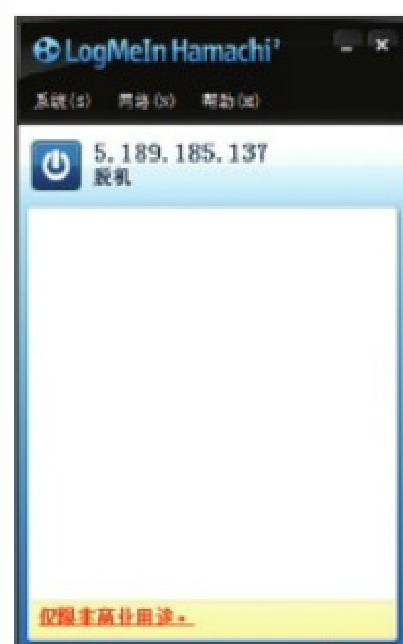
**A：** 在使用HFS时如处于内网，软件显示的IP多为“192.168.X.X”，导致只有局域网中的人才能访问你的下载站。解决方法是在路由器的管理页面中，将自己的内网IP设为“DMZ”主机即可。

**Q：** 想让朋友记住我的站点，但我是动态IP，每次上网都变，该怎么办?

**A：** 申请一个免费域名，并使用“花生壳”做动态代理，让朋友记住你的免费域名，每次访问输入它即可，不用理会HFS给出的地址了。

## 3.叫上邻寝的那个哥们一起玩游戏

想找邻寝的几个哥们联网战一局，用“XX对战平台”？不仅麻烦还要被平台的广告骚扰，而且平台对游戏还不一定都支持。这时使用“Hamachi”是最好的方法，它是一款组建“虚拟局域网”的软件，只要大家都安装了它，不管天南海北，都好像处于同一个局域网中，不仅能联网游戏，还能共享数据、打印机……



（1）安装后执行软件，可见其主界面，点击“打开电源”会开始连接服务器，完成后显示IP、计算机名等信息。



（2）通过界面中“网络→创建网络”，能建立一个虚拟局域网，笔者使用的网络IP为“popsoft good”，密码为“password”。



（3）其他安装了“Hamachi”的电脑则用“网络→加入现有网络”连接已经创建的网络。笔者之前加入一个“生化5”的联机网络，可以看到在线的网友为绿色，不在线的为灰色。这时打开网上邻居，就能像同处局域网内一样互访了，而且彼此创建的局域网游戏都能联通，很神奇也很方便。

通过使用这篇文章中的方法，现在你的电脑不仅百毒不侵，而且性能始终保持最优，它还能随时变身成一个HTTP站点、网络对战平台……这就是软件为硬件带来的进化，让你的电脑在校园中如鱼得水。限于篇幅，我们无法将所有细节面面俱到，读者如对文中软件的高级应用感兴趣，或者想学习某款软件的高级使用方法，请E-mail至小编的邮箱Nova@popsoft.com.cn，我们会为大家安排想读到的文章。最后，本栏目会在近期为要写论文的朋友刊登“论文不用写”专题，有兴趣的读者记得关注喔！



# 电脑万能钥匙！
## ——USB启动应用全攻略

■广东 GZ

关键字：USB 启动 量产 DIY

**编者按：**我们之前已学习过硬盘和光盘的启动原理及应用，而U盘由于没有扇区类等传统概念，因此它的启动也有别于其他存储介质。这篇文章我们主要学习U盘启动的基本原理和应用实例，你会发现原来小小的U盘还能做这么多事！

## 基础——启动U盘初步制作

### 1.简易制作Windows安装U盘

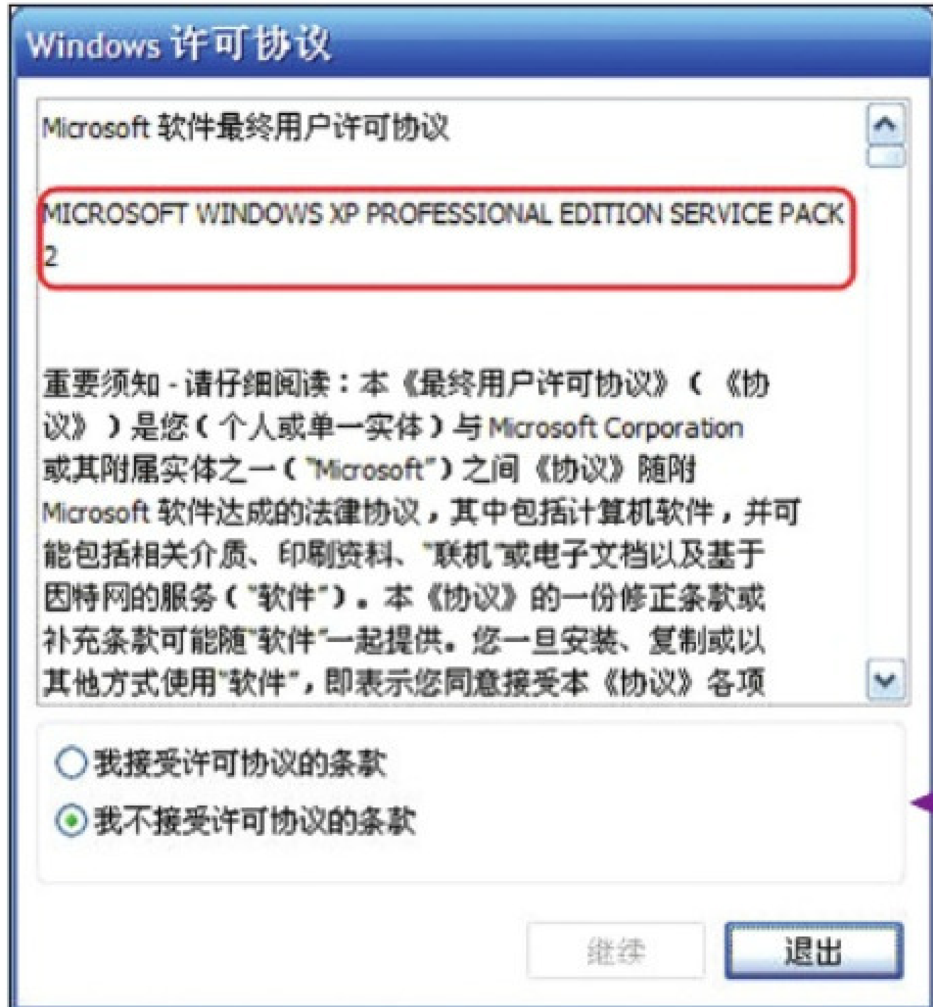
使用U盘安装系统很方便，制作可启动U盘最简单的方案莫过于“WinToFlash”了（http://wintoflash.com/download/en/），其步骤如下所示：




（1）如果只是制作Windows操作系统安装U盘，则在工具启动后点击界面上的“Windows 安装程序迁移向导”。

（2）跟随向导完成制作，分别指定U盘驱动器的盘符，及Windows安装文件的路径，注意后者可以是Windows安装光盘，也可是硬盘上复制好的Windows安装文件夹。

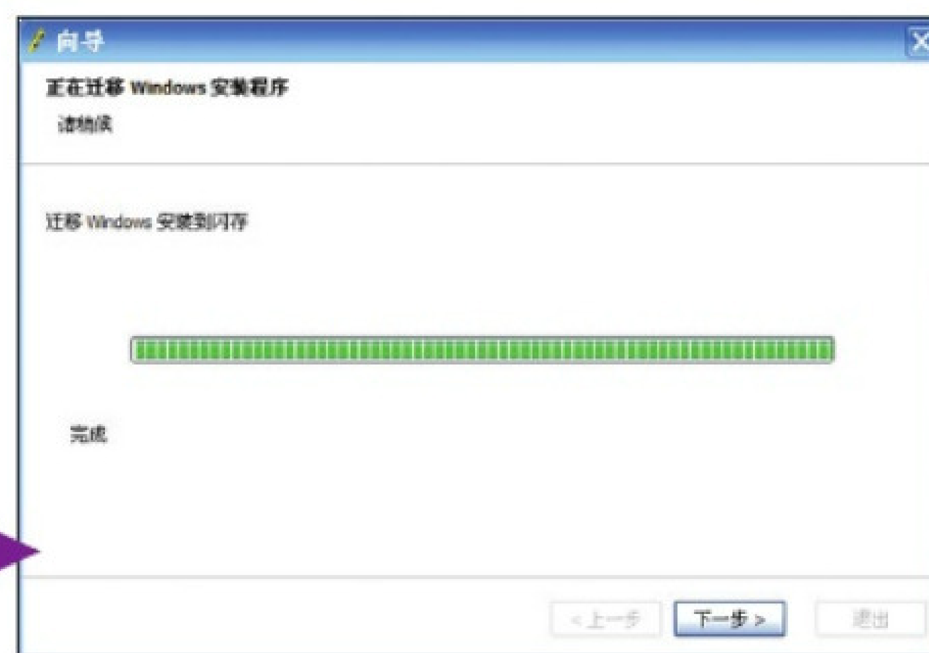



（3）软件会自动检测出Windows安装文件的版本，并给出相应制作许可协议，用户在此可检查软件检测结果是否正确，如果不符则要退出向导模式，采用高级模式进行制作。



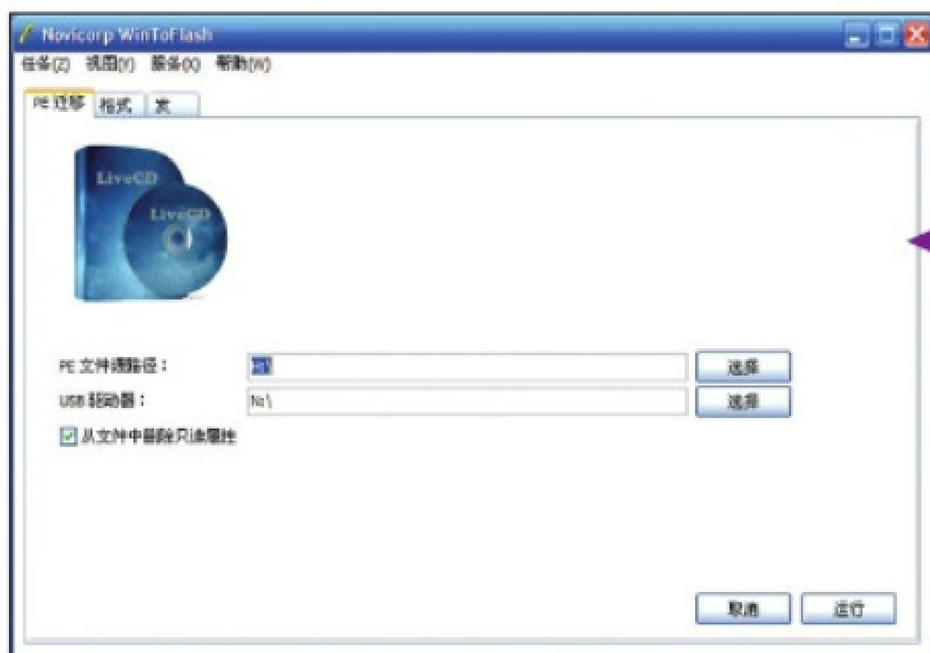

（4）在进入制作前，软件会格式化U盘，因此确认数据已备份好。



（5）下一步后，软件就会搜集U盘参数，制作引导启动U盘，并将Windows安装文件复制到U盘中，用户等待其完成后即可拔出U盘。

## 2.高级选项制作U盘WinPE

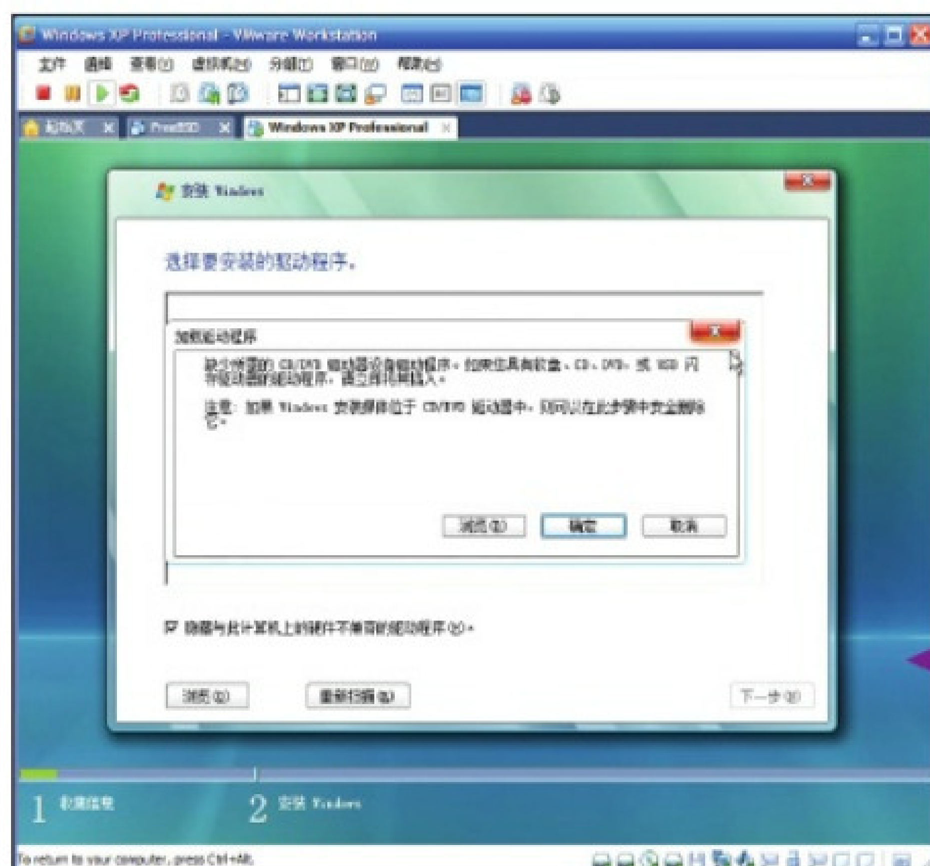
应切换到任务页面，点击任务类型下拉框就能发现高级选项，除了可精确制作Windows启动安装U盘外，还能制作WinPE U盘。



（1）这里假设制作最新版本的WinPE启动U盘，选择“迁移WinPE Vista/2008/7到闪存”进入下一步。将Win7的安装光盘放入光驱，并将WinPE文件源路径指定为光驱盘符即可。注意，Vista/2008/7的系统安装光盘本身也是WinPE启动盘，包含完整的WinPE源文件，但网上修改制作好的WinPE工具盘不可当做WinPE文件源。



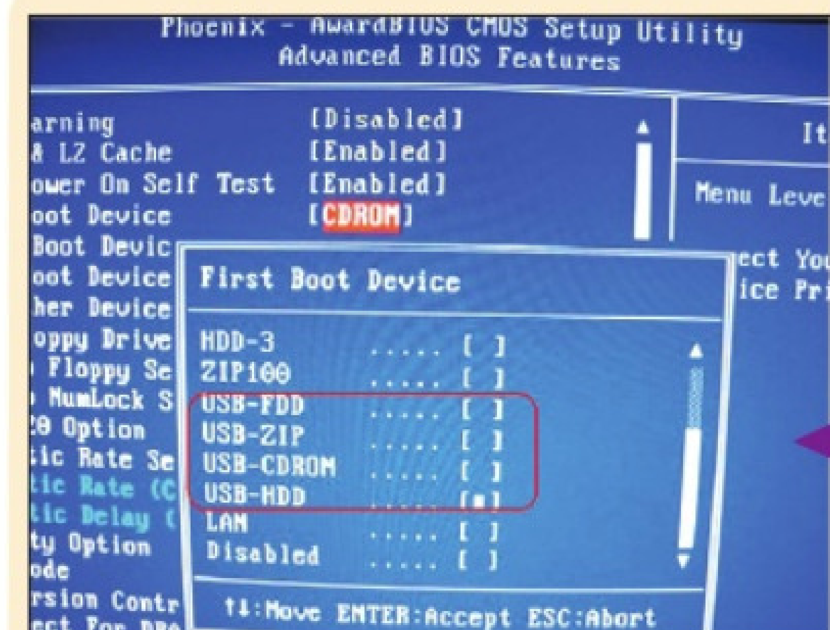
（2）指定好U盘盘符后，可切换到格式等页面，继续设定U盘相关制作参数，如格式化类型、文件系统等，具体设置可参考之前硬盘、光盘启动内容。



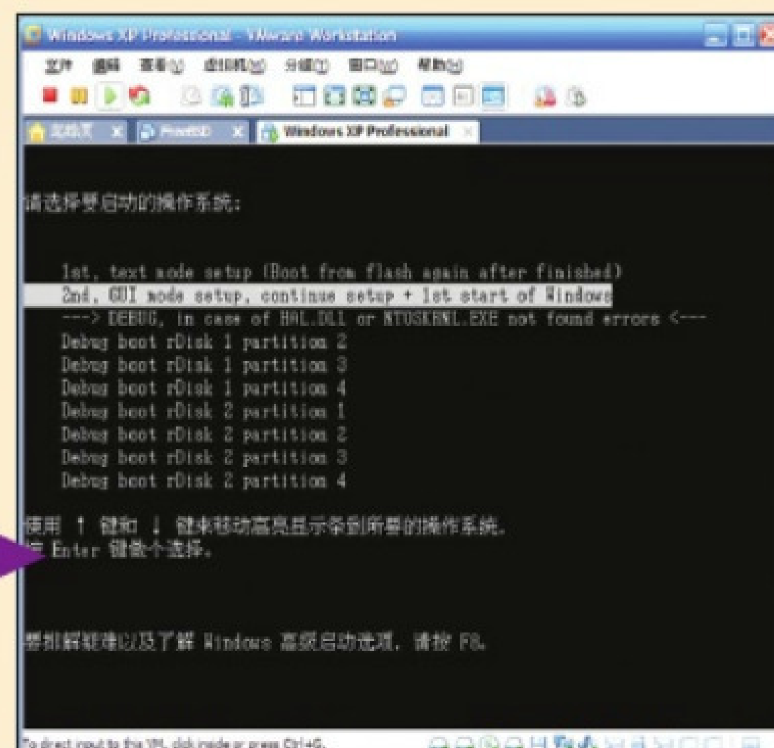
（3）点击运行即可制作出WinPE系统引导的U盘，将U盘插入计算机来引导，可发现其引导过程和界面完全与Vista/2008/7的相同，唯一区别在于操作系统文件并没有拷贝到U盘上，所以不能完成系统安装。换句话说，这样制作出的WinPE只有最基本的功能，若要实用化就需自行对其配置文件进行修改。

### DIY个性U盘

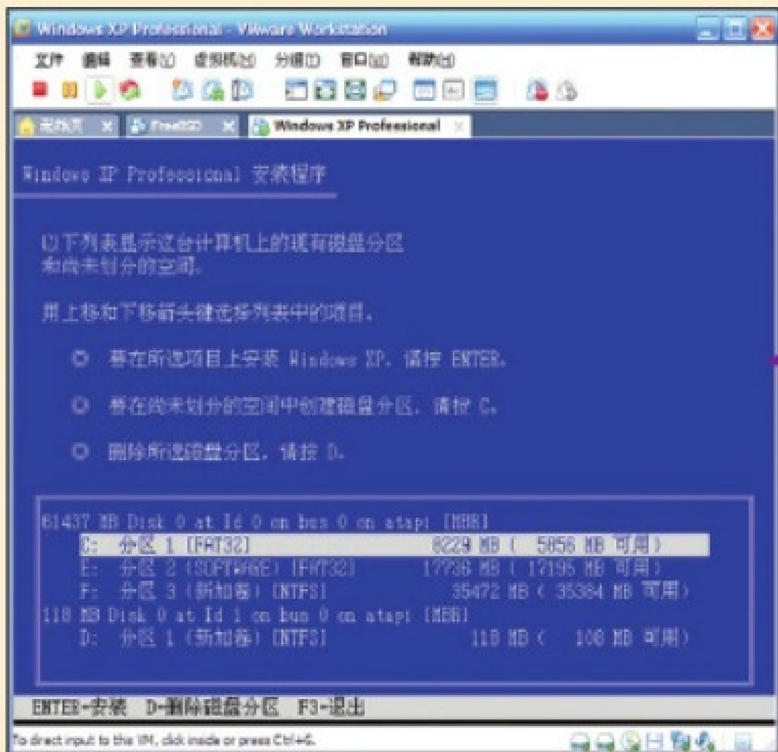
WinToFlash制作出U盘的最大特点是用途专一，主要用于Windows系统的安装和修复，当然如果用户有一定的动手能力，也能在其基础上DIY出更加个性化的系统安装和修复U盘，这里简单介绍其实际使用方法。



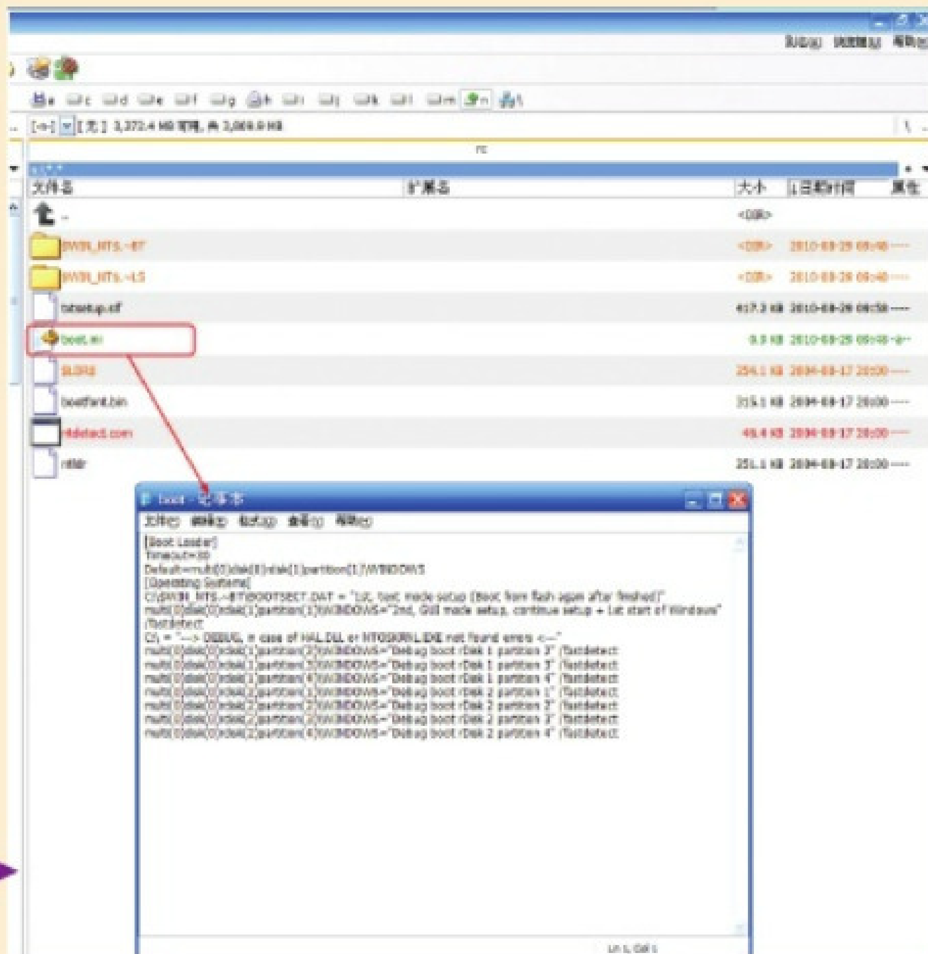

（1）将制作好的U盘插入到计算机，启动计算机先进入BIOS，将“First Boot Device”选项设定为“USB-HDD”，保存设置并退出BIOS，重新启会优先使用U盘来引导系统。



（2）重启后，正常情况下U盘就会开始引导计算机，这时用户可看到Windows引导选择菜单。与我们常见的引导菜单有所区别，其默认的“2nd, GUI mode setup...”选项会优先启动计算机硬盘上已有的Windows系统，而选择“1st, text mode setup...”则会进入Windows安装界面。



（3）进入Windows的安装界面后，对于一般用户来说应该已经没有难度了，可看到除了将计算机的第一引导设备设置为U盘外，整个引导、安装过程与用原版光盘完全没有区别，笔者推荐用这样的方式装机，毕竟U盘的读取速度要超过光盘许多。



（4）此时不妨查看下制作好的U盘目录，如读过之前文章，一定已熟悉这些引导文件，所以这里可按之前介绍过的方式对U盘进行DIY，例如使用文本编辑器去编辑“boot.ini”来修改启动菜单。

## 3.制作DOS启动U盘

虽然WinToFlash也有制作DOS启动U盘的功能，可它制作出的DOS启动U盘的兼容性很差，经常会出现引导区错误，导致无法正确引导进行DOS系统。



事实上能制作DOS启动盘的工具软件众多，区别主要在于兼容性，笔者推荐兼容性较为良好的“HP U盘格式化工具”（http://www.greendown.cn/soft/10837.html#down）。“HP U盘格式化工具”的制作较为简单，只要先选定U盘、填写卷标，再勾选“创建一个DOS启动盘”后即完成设定。



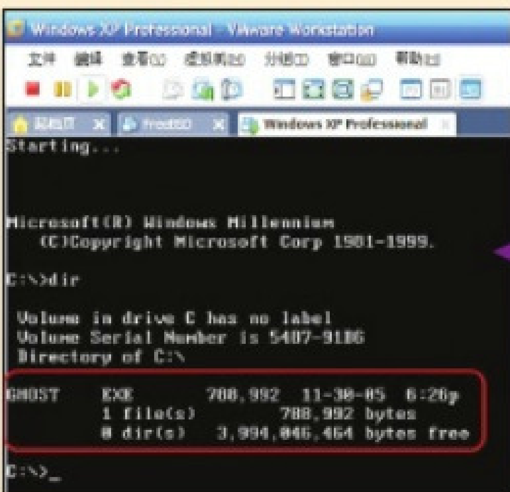
（1）“HP U盘格式化工具”本身自带了两个只含有最基本启动功能的DOS文件夹，分别对应的DOS版本是Win98和WinME，用户可根据需要选择。

（2）制作出来的DOS启动U盘只包含最基本的三个隐藏DOS引导文件，因此对于众多DOS工具而言，用户需手动提取文件到制作好的U盘上。

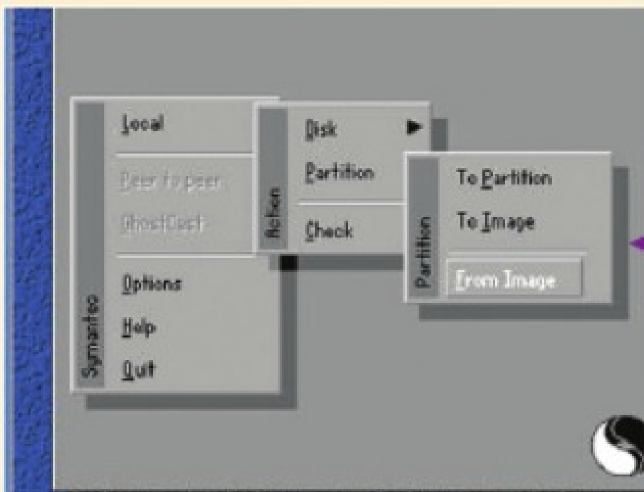


### DOS启动U盘能做什么？

DOS启动U盘用来放置DOS工具软件，例如用户不想使用操作系统的原版安装盘，而是使用Ghost工具进行镜像恢复，那么只需要在U盘中拷入“Ghost.exe”（DOS工具软件最大的优点就是不需配置直接拷贝即可使用），恢复用的“.gho”文件也同时放在U盘，那么这张U盘现在就是一个Ghost系统恢复U盘。



如上文设置好BIOS，使用U盘引导计算机后进入DOS命令行环境，使用“dir”命令查看，确认Ghost工具在U盘中。



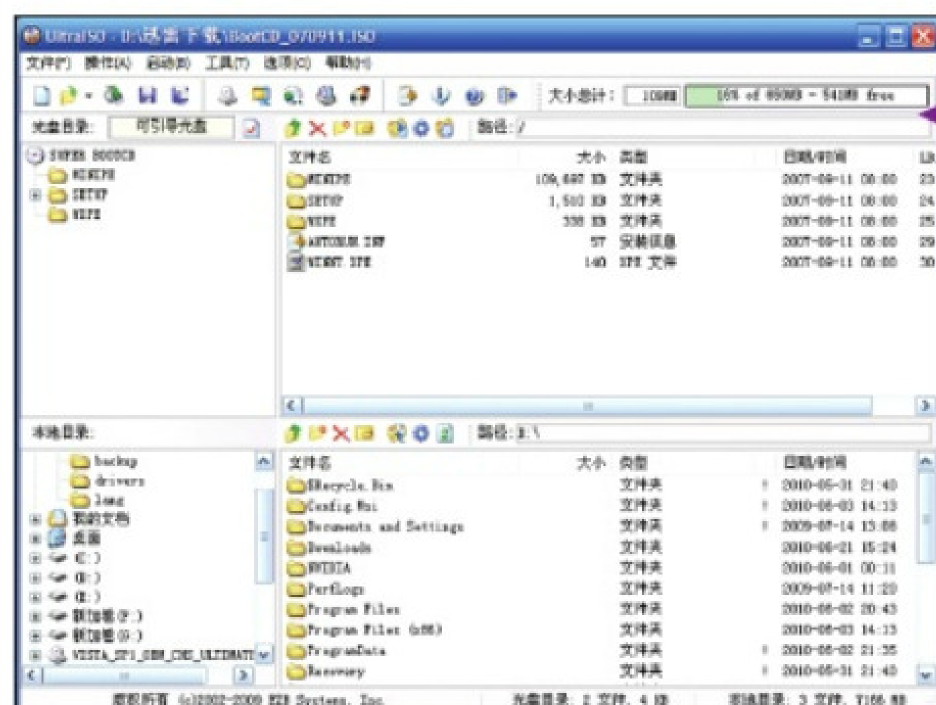
键入“ghost”命令运行Ghost工具软件，使用菜单“Local→Partition→From Iamge”，找到U盘或硬盘上存放的“.gho”文件，即可轻松的恢复操作系统。

直至今日，DOS的工具软件仍然是非常强大实用，只要用户稍为掌握一些批处理命令，就能轻松集成众多强大的DOS工具软件，并方便地使用文本菜单操作。

# 进阶——实用启动U盘制作

## 1.使用启动映像制作

网络上有大量可引导映像供下载，包括各式WinPE启动工具包、系统Live-CD等，涵括光盘、软盘及硬盘映像，利用UltraISO可直接将这些启动文件直接写入U盘，如配合下文的量产工具，还能实现双重甚至三重启动。



（1）用UltraISO打开要制作成启动盘的镜像文件，各种ISO、IMG、IMA等格式均可，然后插入U盘直到操作系统识别并分配盘符。

（2）点击菜单“启动”——“写入硬盘映像”命令，在弹出的对话框中，“硬盘驱动器”选择插入的U盘，“写入方式”可选择“USB-HDD、USB-ZIP、USB-HDD+、USB-ZIP+”中的一种，后两种具有更好的兼容性，但未必能制作成功。





（3）直接单击“写入”会提示格式化U盘，如果希望保留U盘上的原有文件，可通过单击“便捷启动”选择“便捷写入”保存U盘中原来的文件。

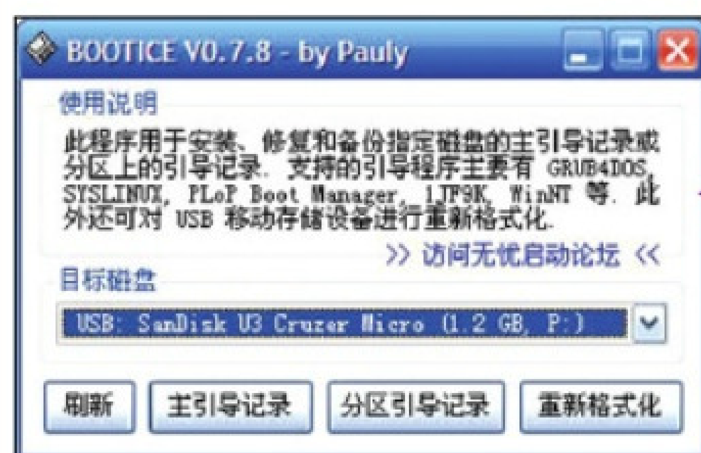


（4）单击“写入”按钮，软件检测U盘参数准备数据，并开始写入硬盘映像，直至写入完成报告制作成功。

将U盘插入计算机进行测试，是否成功则取决于之前的制作参数。如果是DOS工具、WinXP安装映像等，写入方式可选择“USB-HDD+、USB-ZIP+”以获取更好的兼容性，但如果是WinPE工具映像文件，就必须选择“USB-HDD、USB-ZIP”才能正确的引导计算机。有的映像文件尽管也是DOS或WinPE工具，但这四种写入方式都不能正确引导，这是由于其制作时使用了第三方引导工具的缘故，这种情况就必须再次进行处理。

## 2.使用BOOTICE修改引导

在之前的“光盘启动详解中”，我们使用了Grub作为引导工具，制作包含DOS和WinPE的多重启动光盘映像文件“Grub.iso”。如使用UltraISO直接将这个文件写入到U盘，无论采用上面四种写入方式的任何一种，都会发现引导启动过程变成了死循环，不能真正从U盘上启动。这是因为原映像使用了Grub4Dos引导，而我们制作的U盘使用的是USB-HDD+引导，这时就要使用BOOTICE工具对其进行追加处理。



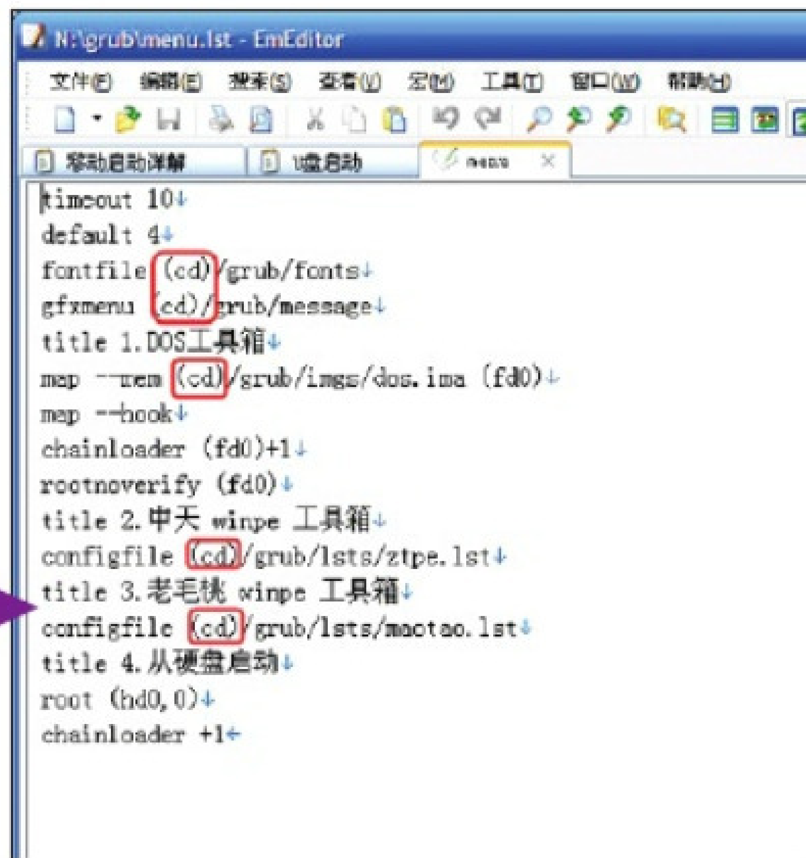

（1）启动BOOTICE，它会自动识别U盘，在目标磁盘选项中选择需要处理的U盘，这里假设U盘已使用UltraISO写入了“Grub.iso”。



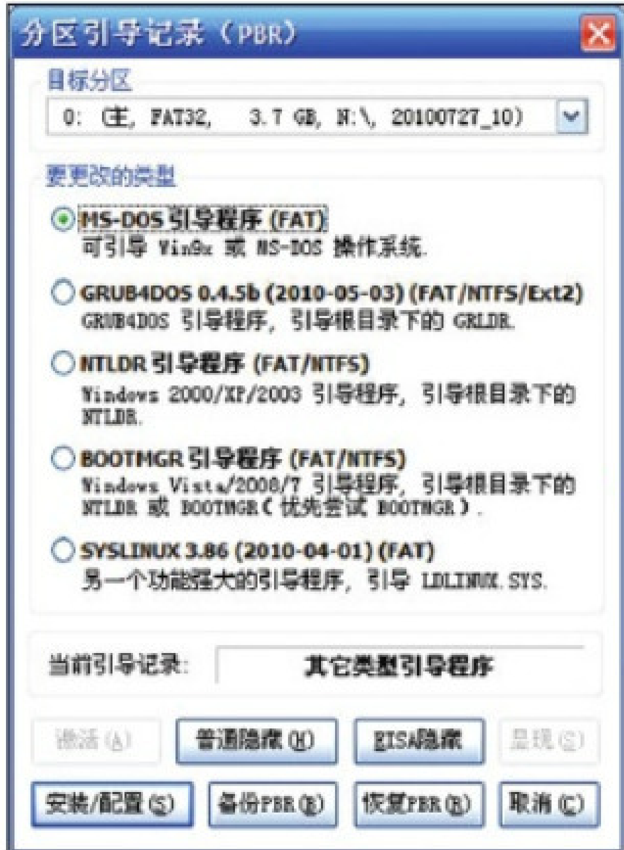

（2）点击主引导记录按钮，在弹出窗口中会正确识别当前U盘的主引导程序为“UltraISO USB-HDD+”，从之前的制作过程我们知道“Grub.iso”是使用Grub引导，因此点击选择“GRUB for DOS 0.4.5b”选项，接着点击下方的“安装/配置”按钮。



（3）在弹出的配置窗口中不做任何修改，直接点击“写入磁盘”按钮，即可将U盘的引导程序从原来的“UltraISO USB-HDD+”修改为“GRUB for DOS 0.4.5b”。




（4）对原有的“menu.lst”等外置菜单文件进行修改，去除其中的“(cd)”路径标志，例如将原有的语句“fontfile (cd)/grub/fonts”修改为“fontfile /grub/fonts”即可，保存好文件后，即可使用U盘启动不同的系统映像。




（5）使用BOOTICE的关键在于写入正确的引导程序，并修改好相关的引导配置文件。用户无论是使用UltraISO还是其他工具写入映像，只要辨识出映像文件本身使用何种引导，就能使用BOOTICE或者其他工具进行引导程序修正。

**用UltraISO把光盘映像写入U盘**

UltraISO最适合制作已完全编辑好的工具软件包U盘，例如网络上常见的老毛桃最终修改版WinPE（http://www.duote.com/soft/8624.html），解压后可得到一个100MB左右的ISO镜像，直接将其使用“USB-HDD”方式写入到U盘，并使用此U盘引导计算机，就会进入一个附带有大量实用工具软件的WinPE环境。用户可依靠它完成系统的恢复、修复，及硬件的检测等任务，甚至在硬盘损坏时成为一个临时的娱乐平台也完全没有问题。




## 2.量产U盘制作

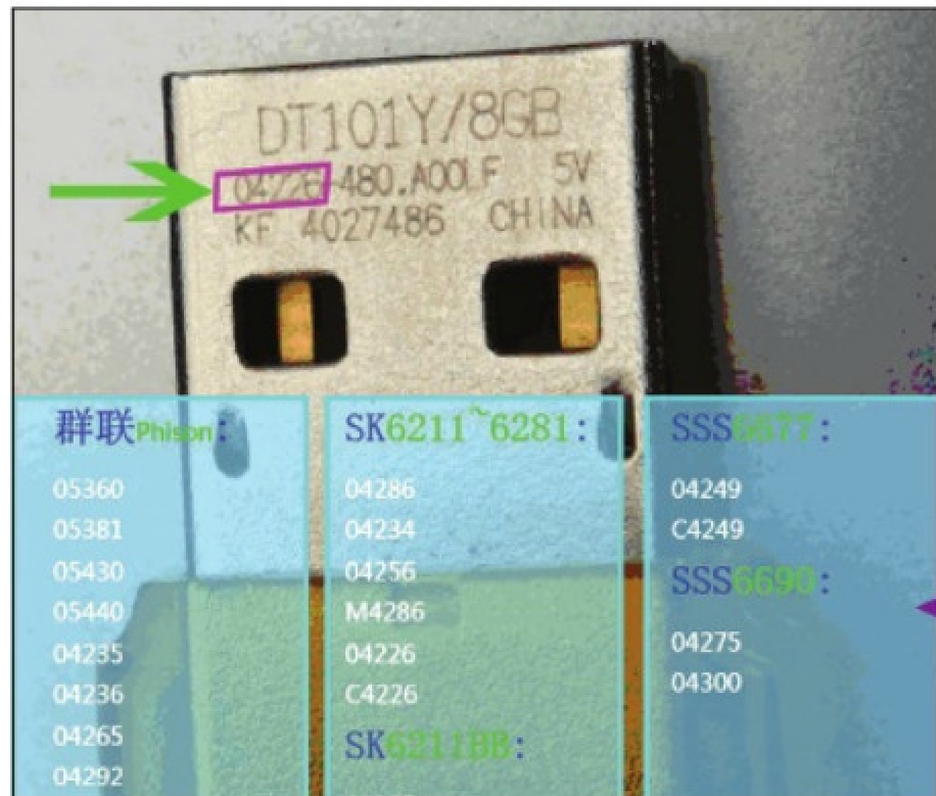
U盘的模拟方式包括USB-FDD、USB-HDD、USB-ZIP和USB-CDROM等，其中支持USB-FDD的U盘近乎绝迹，因此无需考虑。将U盘制作为USB-CDROM模式理论上是非常安全可靠的，不过制作这种启动U盘必须依靠量产工具，它是厂商生产U盘时使用的软件，不同U盘主控芯片要使用不同的量产工具，因此实际制作是受限于芯片型号，整体制作难度也相对较大。



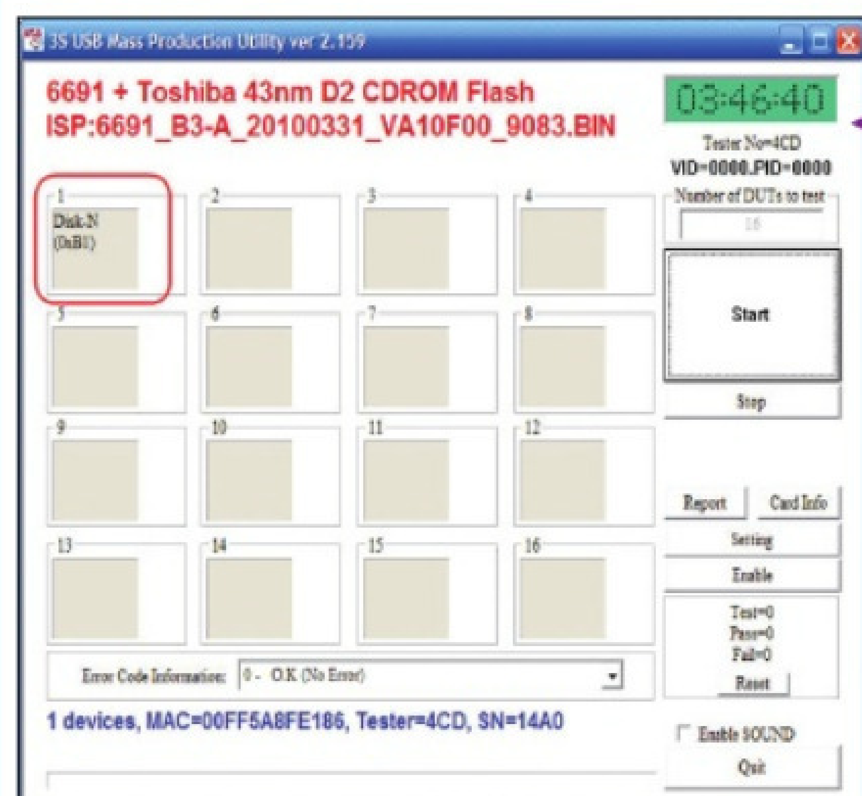

（1）要量产U盘首先要知道U盘的主控芯片，使用ChipGenius工具软件可大致检测出主控芯片的制造商，但是产品型号的检测就未必正确，本例图片中的Kingston盘的芯片型号被判断为SSS6690/SK6211，这是因为软件无法正确识别两种芯片，于是将其并列显示。



（2）尝试使用对应SSS6690/SK6211两款芯片的量产工具进行检测，实践证明两种芯片量产工具都无法正确显示U盘，说明U盘并不是这两种软件所检测到的芯片。




（3）在不得不拆开U盘以确定主芯片和存储芯片前，不妨尝试利用U盘上的其他信息去网上搜索，对于本例而言，利用U盘的钢口编号，能搜索到此U盘可能是SSS6677、SSS6691的主控芯片。

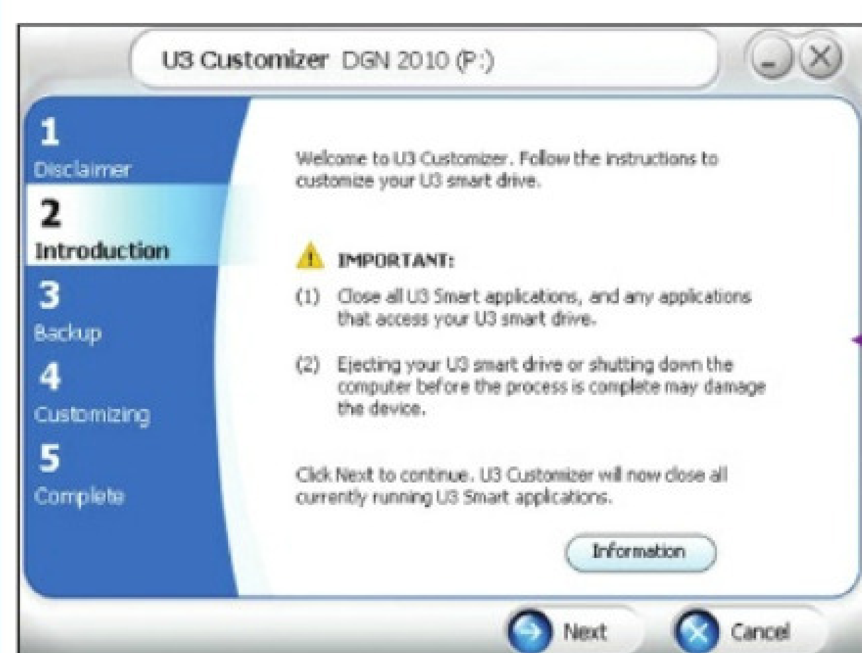



（4）分别使用对应SSS6677/SSS6691两款芯片的量产工具进行检测，终于确认了此款U盘的主控芯片是SSS6691，因此使用SSS6691量产工具对其进行量产。

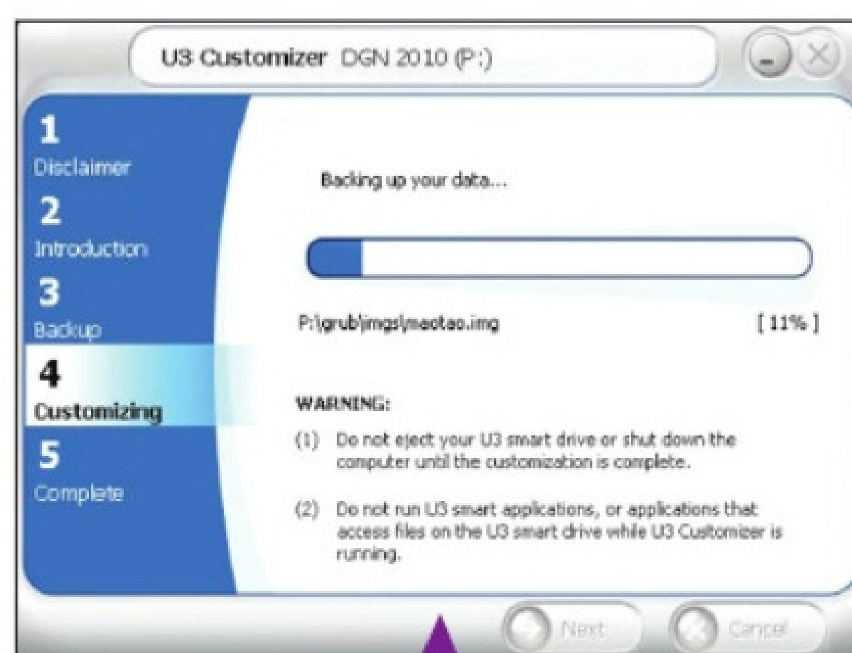
（5）只是即便找到对应量产工具，量产也不一定能成功，这取决于参数是否正确等因素，甚至某些型号的U盘本身就并不支持量产，本例这款U盘就是最终无法完成量产的“极品”。



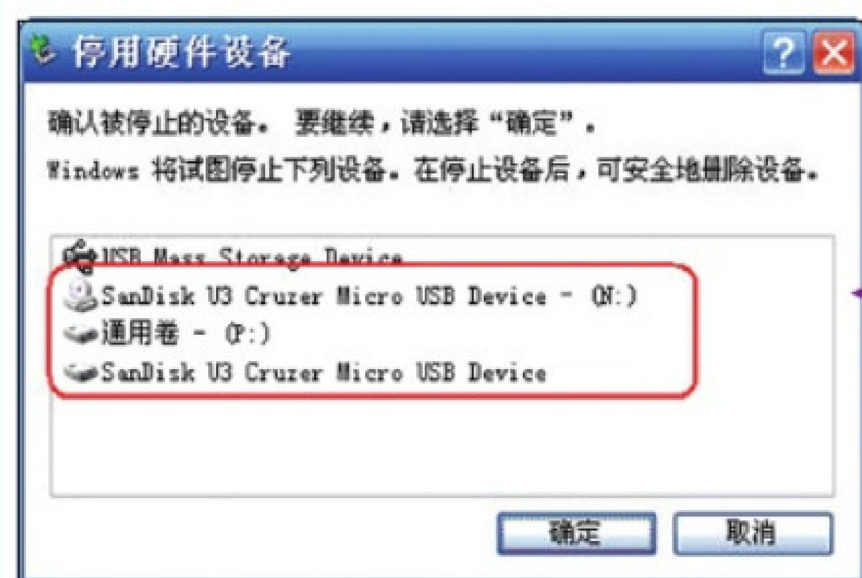

虽然这款U盘不能够支持量产，但笔者还有一款Sandisk U3盘确认能够支持量产，而且它的工具也很简单，基本上无需用户填写参数。




（1）插入Sandisk U3盘直至系统正确识别，启动对应的量产工具“Universal_Customizer”，同意协议并进入到制作向导。

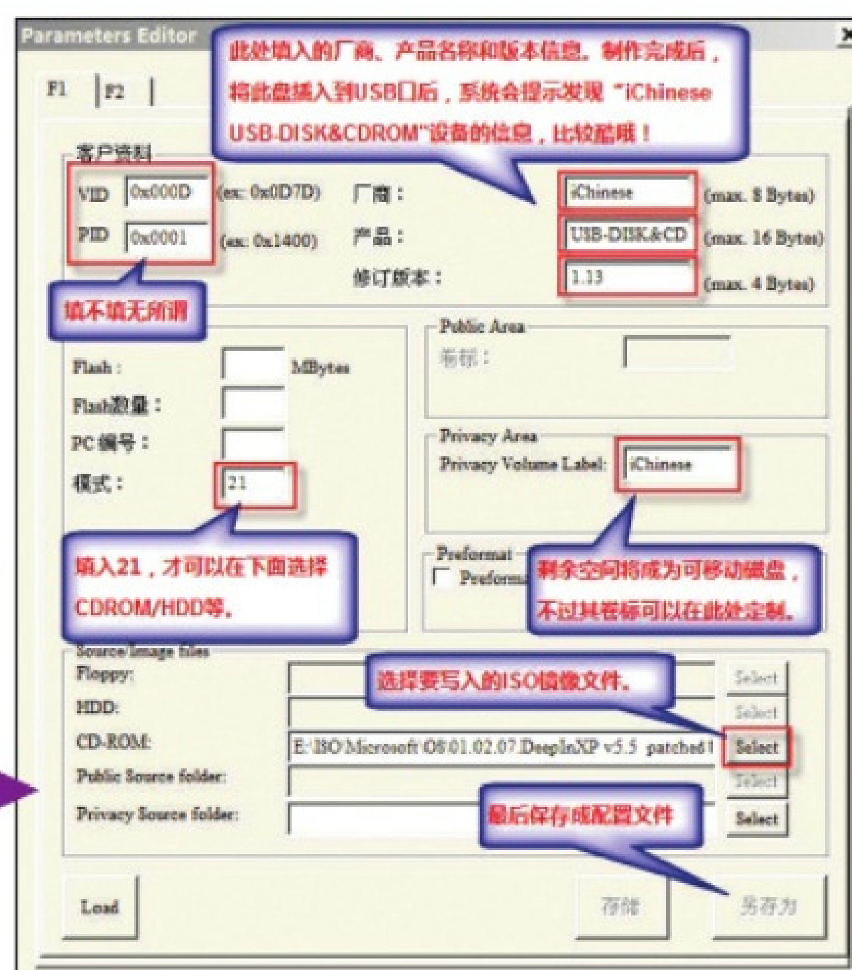



（2）量产USB-CDROM同样需要光驱镜像文件作为母盘，理论上可是任何一种光盘镜像，既然量产出的USB-CDROM要作为启动盘的话，还是要使用可启动光盘的镜像文件。将光盘镜像文件放置在量产工具“Universal_Customizer”安装目录的“BIN”子文件夹下，并且命名为“U3CUSTOM.ISO”。在备份原有Sandisk U3盘上的数据时可输入密码，文件会以加密的zip进行存放，备份完成后就会进入正式量产的处理进程中，直至量产完成。




（3）此时U3盘插入到操作系统后，会被识别为一个光驱（镜像文件大小）和一个硬盘分区（U盘剩余空间），如果主板的BIOS支持，即可使用该光驱引导启动计算机，其启动过程跟光盘镜像文件刻录成光盘是完全一致的。

（4）由于Sandisk U3的量产程序的专用性和特殊性，显得整个量产过程非常简单，但是实际上普通U盘的量产过程是非常复杂，有大量的参数需手动设置和填写，对于普通用户较为困难。量产对于U盘硬件具有一定危险性，需谨慎操作。







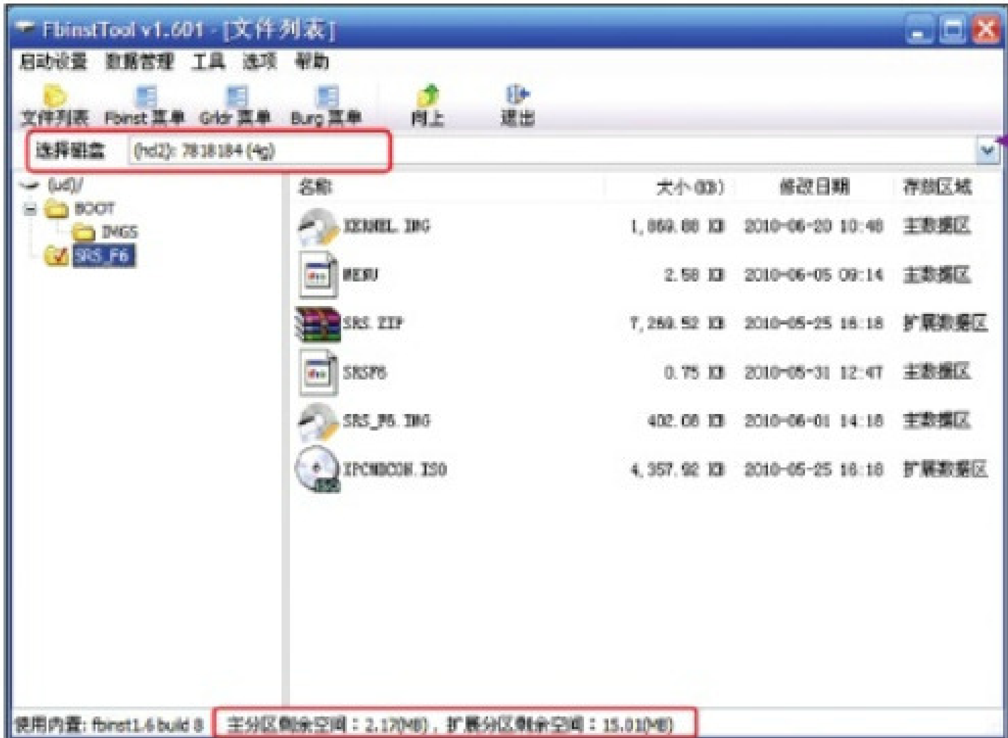
## 量产的U盘有何出奇之处？

量产的U盘跟普通U盘最大的区别在于，量产U盘插入系统后会被识别为两个设备，一个是普通的U盘设备，而另一个则是不可读写的光驱设备。显然由于模拟光驱不可写的特性，使得量产写入模拟光驱里的数据是十分安全的，病毒木马根本不可能将其感染，也不会出现初级用户不小心误操作破坏文件的后果。对于被识别为普通U盘的空间，用户仍可使用其他工具制作为“USB-HDD”引导设备，如此量产U盘就可以制作为双启动设备。

# 高阶应用实例——FbinstTool制作万能型启动U盘

量产U盘最大的优势是数据被模拟为USB-CDROM的数据区，由于其只读的性质，所以数据是非常安全可靠的，不会被病毒木马破坏，也不容易被初级用户误删。不过量产过程比较困难和危险，不少量产U盘也存在兼容性问题，许多主板无法辨识量产出的USB-CDROM，也就不能读取U盘上的引导程序。有没有像量产这样能保证数据安全，而且兼容性又良好的启动制作工具呢？Fbinst就是为此而生。

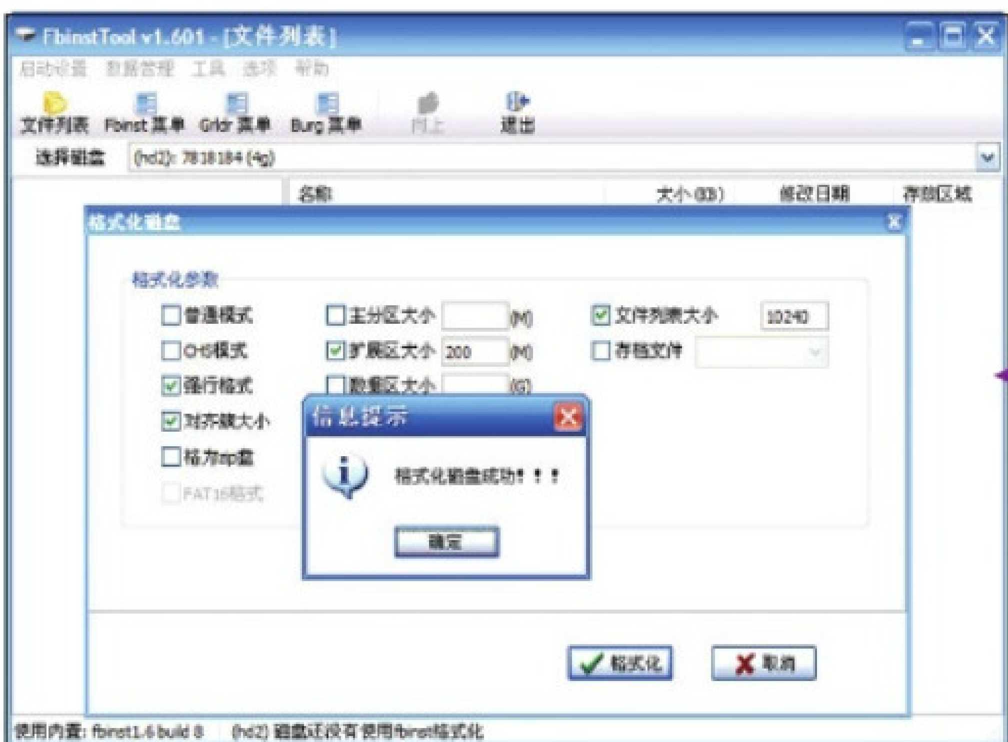
Fbinst能够U盘划分为内置隐藏的“(ud)区”，用户可将启动文件安全地存放在其中，而剩余的数据区自由存放其他文档。Fbinst本身是个纯粹的命令行工具，为了降低操作讲解的难度，我们使用外挂的GUI工具FbinstTool进行实际操作。



（1）启动FbinstTool，软件会自动检测出计算机中所插的U盘，将其列于选择磁盘的下拉列表中。如果U盘未被Fbinst格式化过，下方状态栏会显示，反之则会显示U盘当前的主分区剩余空间，以及扩展分区剩余空间。

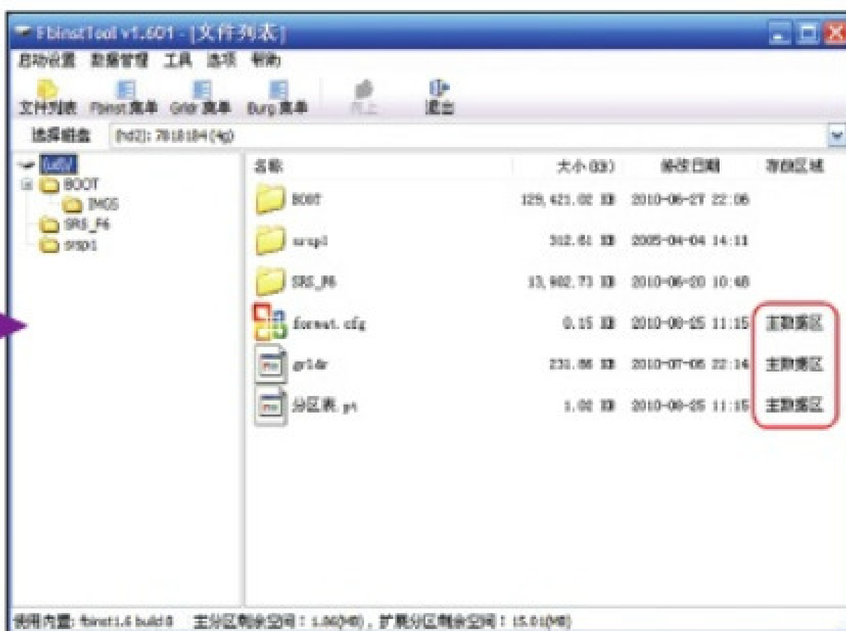
（2）对于未经过Fbinst格式化的U盘，首先要对其进行格式化处理。点击菜单“启动设置→格式化”，在弹出的格式化窗口中，必须要先对U盘容量、模式、格式等进行规划。

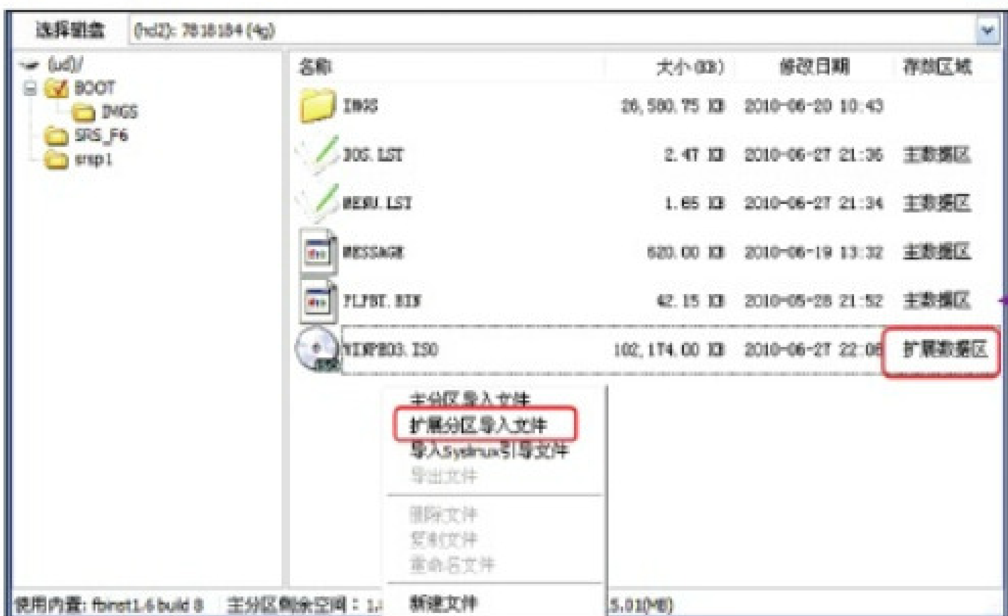




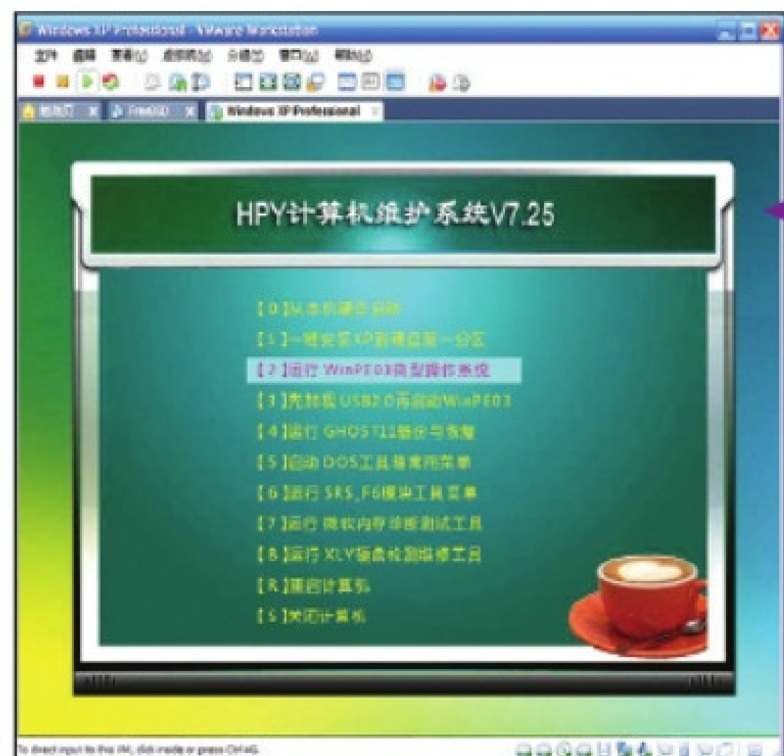
（3）首次格式化的U盘，要勾选以下几个格式化参数。首先是“扩展区大小”，这个参数决定了Fbinst内置“(ud)区”的空间，它的具体大小用户可根据要写入的文件体积决定，网络上多数启动工具盘体积在100MB、200MB左右，当然用户设置得大些也无妨；然后是“文件列表大小”，默认值为1024，用户可将其设置得更大些，这个设置对应着Fbinst内置“(ud)区”大小，决定它可放置多少个文件；“对齐簇大小”这个参数对U盘读写速度很有帮助；“格为ZIP盘”指将U盘格式化为USB-ZIP模式，目的是为加强启动成功率；“强行格式”为首次制作时的必选。设置好参数后，点击格式化完成U盘的初始工作，直至软件提示格式化成功。

（4）此时软件主界面显示格式化后的“(ud)区”，用户可将启动文件夹和文件直接拖入其中，启动文件夹和文件可从网上下载的启动映像中获取。当然，可能还需进行相应编辑，其具体内容请查阅2010年9月上期的“光盘启动详解”。这里有个比较重要的步骤——直接拖入“（ud）区”的文件夹和文件是存放在主数据区，因此体积不能太大，最多不能超过30MB。用户要对启动文件夹进行必要的结构编辑，例如对于使用Grub引导的多重启动的工具包，要将其中较大的文件都先移出启动文件夹（比如WinPE映像文件，较大的DOS映像等），仅保留较为重要的如“menu.lst、grldr”，并将其拖入主数据区中。



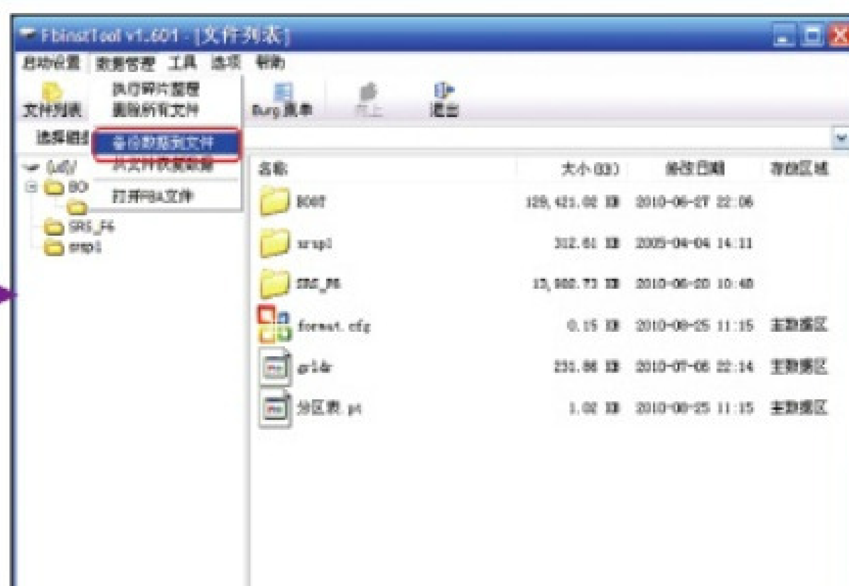


（5）较大的文件应该将其放入扩展数据区，进入U盘“（ud）区”内的文件夹结构，找到映像文件原有存放的位置，右键点击空白处，在弹出菜单中选择“扩展分区导入文件”，即可将较大的映像文件放入到“（ud）区”内的扩展分区，同时保证启动文件夹数据结构的完整性。



（6）只要掌握了之前硬盘和光盘启动详解的内容，利用FbinstTool就能很容易编辑出多重引导系统的启动型U盘，而且这些启动文件都是隐藏并不可写的，同时U盘的可见数据区仍可进行普通读写，从安全性上完全可媲美量产U盘，而兼容性则要胜出。当然，FbinstTool和量产是完全可以共存形成双重启动的。

（7）对于已编辑好FbinstTool的“（ud）区”内容，如每次制作新U盘都要重新编辑未免太麻烦，用户可点击菜单“数据管理→备份数据到文件”，这样既可将编辑好的U盘启动内容保存为“*.fba”模板文件。





（8）当用户再次制作新U盘内容时，只要在初始化U盘后，再次点击格式化磁盘，并在存档文件选项中选择之前保存的FBA模板文件，既可将之前编辑的内容恢复到U盘中。或者也可点击菜单“数据管理→从文件恢复数据”，选择FBA文件后同样可恢复之前内容。

（9）对于网络下载的FBA模板，可在恢复导入到U盘“(ud)区”后，使用右键菜单对启动文件和菜单进行提前修改，实现独有的个性化的多重启动U盘。



使用FbinstTool制作的启动U盘，除去隐藏分区能够保证数据安全之外，最大的优势就是易于编辑，能够方便地制作和修改出多重启动系统。用户可在这里下载到制作好的FBA文件（http://u.115.com/file/f6f49146cf），将其写入U盘并启动计算机，可以看到这是多重启动的工具包。下面对其编辑，将下文中的“老毛桃WinPE”加入到U盘中，成为多重启动的一部分。

（1）使用Fbinst格式化U盘，将“扩展区大小”设置为略大于上面FBA文件+老毛桃WinPE，具体说就是140MB+110MB，大概260MB左右即可。



（2）使用菜单“数据管理→从文件恢复数据”，将下载FBA文件恢复到U盘中，查看“（ud）区”即可发现根目录下的引导文件“grldr”，显然这是一个Grub4Dos的多重引导系统。



（3）进入“(ud)区”子目录“boot”下，右键点击并在弹出菜单中选择“扩展分区导入文件”，将老毛桃WinPE的ISO镜像文件写入到（ud）区的扩展分区中。

（4）点击工具栏的“grldr菜单”按钮，这里显示出启动菜单内容，编辑加入以下内容，其中“BootCD.ISO”是老毛桃WinPE的ISO镜像文件的名称，再使用右键菜单“保存菜单UTF-8”将编辑内容保存即可。

```
title 【 10 】运行老毛桃WinPE
map --mem ()/BOOT/IMGS/FIRADISK.IMG (fd0) || find --set-root /BOOT/IMGS/FIRADISK.IMG (fd0) && map --mem ()/BOOT/IMGS/FIRADISK.IMG (fd0)
map --mem ()/BOOT/BootCD.ISO (0xff) || find --set-root /BOOT/BootCD.ISO (0xff) && map --mem ()/BOOT/BootCD.ISO (0xff)
map --hook
chainloader (0xff)
```



（5）现在使用U盘启动计算机，就能看到刚才编辑加入的启动项“老毛桃WinPE”，用户可发现整个编辑DIY过程是非常简单方便的，完全可以随心所欲地做出个性化的万能启动U盘。



# 图片生活更精彩——五款特殊图片制作软件

上期提到，现在类似于ACDSee、IrfanView等图片浏览与处理的综合类软件已呈泛滥之势，而专业用于图片后期处理的傻瓜类软件，例如光影魔术手、TurboPhoto等，也已经越来越多地出现。不过，图片上的处理功能并非就此全被覆盖，例如本期要介绍的这几款软件，便可实现特殊的图片处理功能，试着将它们运用于电脑上，你的图片生活将会更精彩。

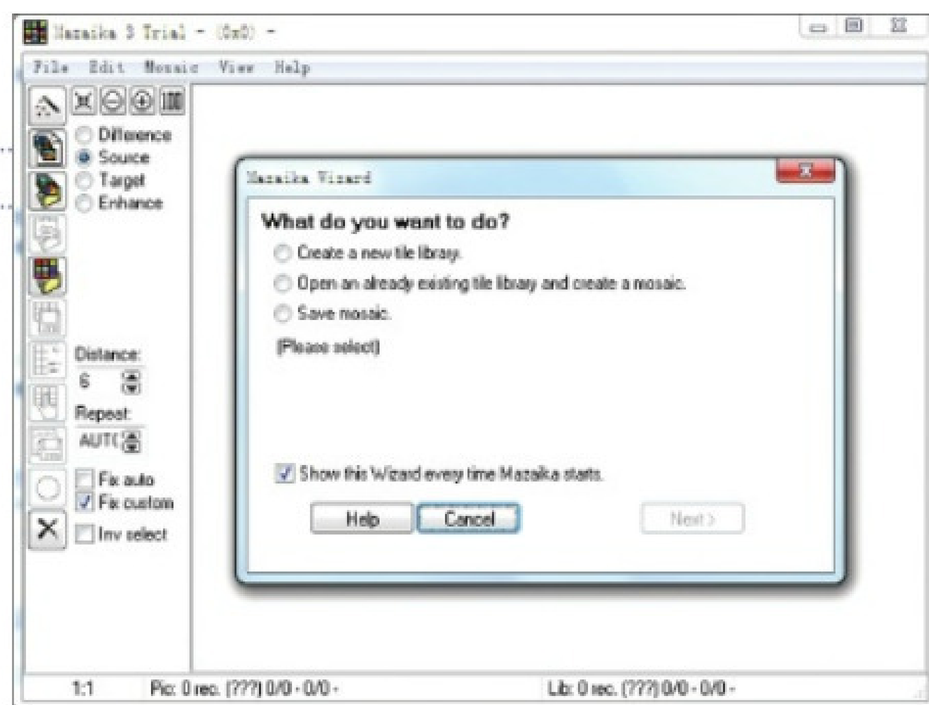
■西藏 谭湘晖

## 马赛克拼图——Mazaika 3.3

□大小：3.20MB □授权：共享 □语言：英文

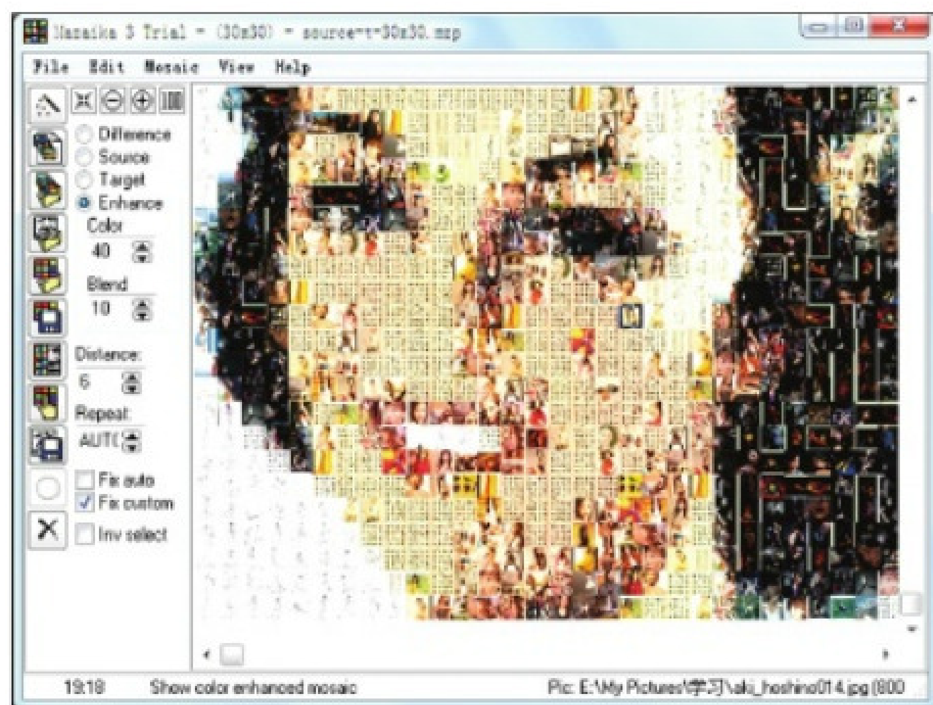
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/19892.htm

所谓“马赛克拼图”，指的是用多张小图拼合组成一张大图，这样的大图乍一看是一张马赛克（Mosaic）式的图片，但如果仔细查看其中的“马赛克”小方格，会发每个小方格都是一张独立的图片，它可以相当好地诠释“整体-局部”关系的图片主题。这种图片的原理是将小图片作为一个颜色块来使用，小图片中什么颜色最多就可将其用作该种颜色的方块。显然，如果要纯手工拼合这种图片，工作量将相当大，但若是使用Mazaika来进行合成，一切只是举手之劳。软件运行后会以向导方式提示用户进行操作，



按照向导创建镶嵌图片库

初次使用时你需要弄清软件中所使用的两个概念：1.镶嵌图片库（image tile library），指的是用作马赛克小方格的众多图片；2.源图片（source image），指的是最后要生成的整体大图。跟随向导，很容易就可选择好这两样素材，并且生成最后的成品。当然你也可不理会向导，直接利用主界面左侧的功能按钮逐一选择素材，注意软件在此处还提供了一些可选参数，其中下方是设置图片排列的距离、重复方式等，而上方则用于预览源图片（Source）、直接生成效果（Target）、增强效果（Enhance），每种预览都可直接存储。这里注意，“Enhance”实际上会根据源图片的颜色，对最终拼合的图片进行适当的颜色调整，因此看起来效果会更好；此外，你亦可在最后的存储步骤中手动调节该参数（Color Enhance）。



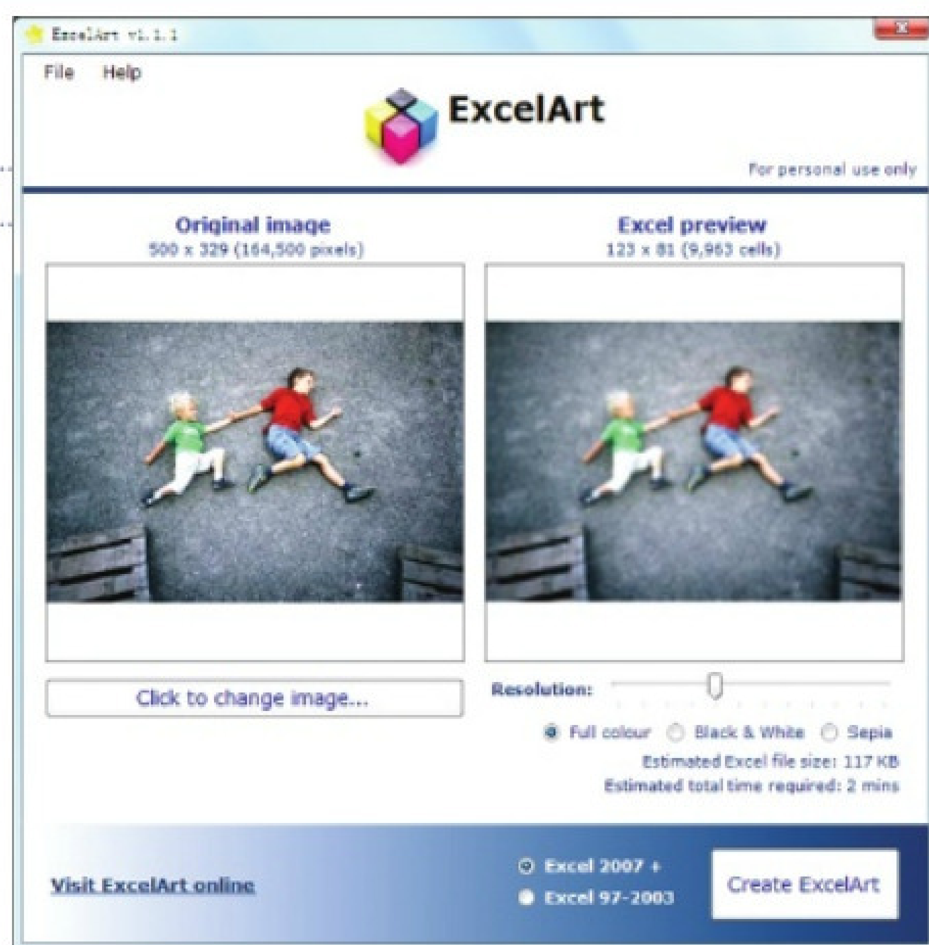
“Enhance”效果往往比直接拼合的效果要好

## Excel也拼马赛克——ExcelArt 1.1.1

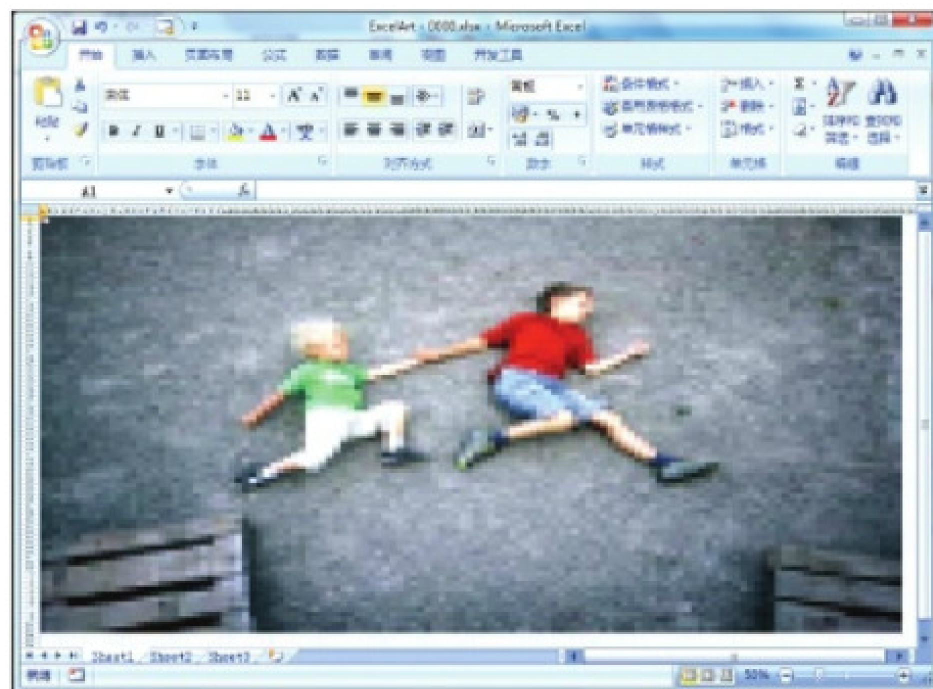
□大小：403kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/47271.html

这种“马赛克”的方式和上面的Mazaika类似，只是用于拼凑的不是一个个小图，而是Excel工作簿中的单元格，而拼出的“图片”其实也并非真的图片，而是一个Excel文件。这种“创作”方式类似于日常生活中所见的“十字绣”，单元格被涂上不同的颜色，最后组成一张“马赛克”拼图。在ExcelArt的帮助下，要制作这样的图片很是简单。启动软件后，点击左侧的“Click to locate image”按钮载入原始图片（Origin image），软件就会在右侧就会生成预览图（Excel Preview）。不过默认的生成参数可能并不符合你的需求，这时你可拖动下方的“Resolution”来调节“马赛克”的分辨率，分辨率越高，使用的绘画单元格将越多，相应地，Excel文件也会越大。此外，你还可选择生成“作品”的绘画风格，除了全色（Full colour）外，还可选择黑白（Black & White）和旧照片风格（Sepia）。软件支持Excel 97至2010的所有版本格式，根据要生成的Excel文件，在最下方选择Excel版本，按下“Create ExcelArt”即可生成最终作品。最后提醒，免费版本最多可使用10000个单元格，要使用更多单元格则需购买收费的ExcelArt Pro。




ExcelArt的使用界面



最后生成的Excel马赛克图

## 全景图拼接——Microsoft Image Composite Editor 1.0

□大小：2.71MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/73652.htm

随着数码相机的全民普及，越来越多的专业摄影技术被普通人所熟识，全景图拼接（Stitch）就是其中的一种。这种技术要求摄影者在拍摄照片时，将风景依序按上下、左右分为多张拍下，后期处理时再使用专业的软件将多张照片拼接为大图，拼接后的作品由于视角广阔，容易产生或宏大或立体的观感，是一种不错的表现方式。能进行全景拼接的软件并不少见，不过这款由微软研究院出品的免费软件，无论在功能还是易用性上，都具有相当不错的表现。具体使用时，只要将多幅分开拍摄的照片拖拽入软件界面，它就会开始帮你拼接。软件的自动拼接效果已令人满意，不过，如果你拍摄时并非使用普通的旋转式分拍方法，那么可在下方的“Stitch”选择其他拼接方式。在自动拼接后还可进行其他处理，例如将成品略加剪裁保存为JPG（图片质量可自定义）、PNG、BMP等格式；将拼接的层次保存为带层的PSD格式，以便之后在Photoshop中再处理（但若不是精通PS，笔者建议还是直接用该软件导出图片更好，因为你会发现用PS打开后，还需进行许多连接处的平滑处理）；此外，你还可点击上方工具栏上的立方体图标，进入高级调整界面，在此你可调整全景图的中心与各部分的曲率，在某些情况下（例如使用镜头广角端，畸变过大），该功能将方便你得到更美观的图片。


自动拼接完成后，可进行自由裁剪

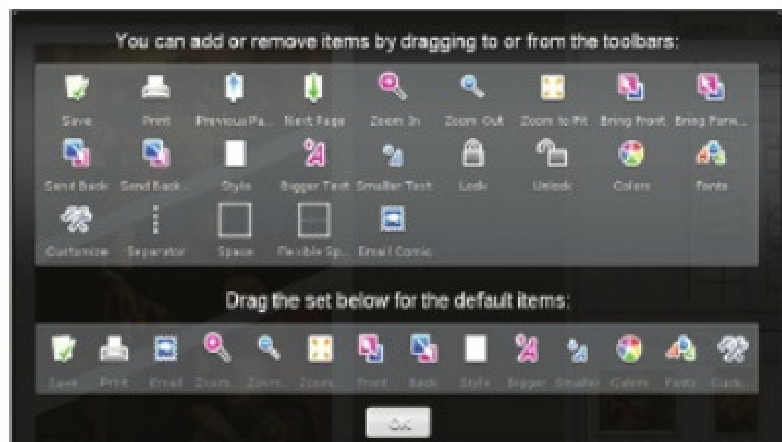

调整全景图的中心及各部分的曲率

## 讲述你的“漫画”故事——Comic Life 1.3.6

□大小：11.2MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/42809.html

一款可让你将手中的照片作为素材，快速制作漫画式图片的优秀软件。这款软件内置了6个分类、近百种的漫画式模板，从普通的四格漫画到非常复杂的图形切分，想来你需要的模板都应当能在其中找到。选择一个模板之后，当前页面就会被模板分隔为多个图形区域。将鼠标挪动到分割区之上，会看到区域拐角处有蓝色的操作锚点出现，拖拽其可改变拐角点的位置；如果你只是想对整个分割区的大小、位置进行调整，那么应当先单击分割区，再拖拽矩形周围的绿色操作锚点。设置好页面分割区之后，在右下方浏览到你要进行创作的照片素材，将它们分别拖入到分割区，软件会自动根据调整照片的大小和位置，以便与分割区相符，此时如果你想手动调整图片，应当双击图片，再拉动周围出现的橙色锚点进行操作。此外，软件在左下部分还给出了各种样式的对话泡泡，将其拖拽到图片上，就可给你的漫画添加各种有趣的对话或内心独白；而在右下方图片来源处还有一个摄像头样式的“Capture”按钮，也就是说，如果想制作完全“真人表演”的漫画，只要利用摄像头实时捕捉画面即可。制作完成后，可将成品导出为网页、图片或AVI视频等多种格式。最后值得一提的是，软件的各种操作都很人性化，并附有不错的操作音效。


Comic Life的操作主界面



可任意定制工具栏上的图标按钮

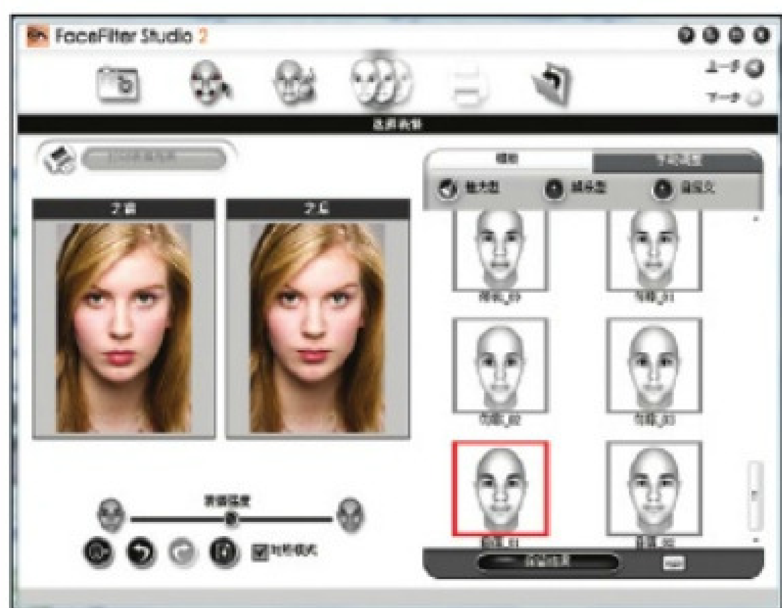
## 变脸大师——FaceFilter Studio 2.0

□大小：26.8MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.newhua.com/soft/42418.htm

最前面提到，现在可进行傻瓜化照片后期处理的软件并不少见，不过它们都仅仅是通过色彩、亮度、对比度等方式来调整图片，而如果要对原有图片进行形状上的变动，往往就无能为力了。高手们在这种情况下一般会用Photoshop来进行操作，不过，如果你要修改的仅仅是脸部轮廓以及面部五官的形状、表情，那么强烈推荐使用这款软件来进行处理。软件的特色在于，它会先让你准确定位面部轮廓线以及眼、眉、嘴的位置，之后再利用独特的算法实现变脸。因此软件的关键步骤就在于轮廓及五官定位，不过这一步软件会采用范例对照的方式进行，因此很容易就可完成。此后，软件提供了了24种“魅力”模板和27种“趣味”模板，代表着不同的变脸算法，只要用鼠标选择模板，软件就会立刻生成变脸预览；如果你对模板效果不满意，可调整下方的“效果程度”，或者你也可直接点击右上方的“手动调整”按钮，逐一对面部轮廓和器官的位置、大小、方向进行调整。这里要注意，如果想对一张照片应用多种效果，应当在应用前一种效果之后点右下“保存图像”按钮之后再应用后一种效果。最后，除了变脸外，软件还可进行简单的图片处理（放缩、旋转、色彩平衡等），并且还有一个“美化皮肤”的步骤，可对肤色进行细腻调整。P



对照范例定位面部轮廓和五官位置



选择模板，应用各种变脸效果




## 全能视频转换——魔影工厂

□版本：1.0 □大小：9.51MB □授权：免费软件
□作者：ZJMedia Digital Technology Ltd.
□平台：Win9X/2000/XP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://moying.cn
□下载注册：http://moying.cn

**说明**：一款全功能的视频转换软件，其前身WinAVI是一款在海外发行多年的视频转换软件。目前魔影工厂依旧在海外以共享形式销售，价格为29.95美元，而对于中国用户来说，它现在是完全免费的，同时官方承诺还将为国人提供更多的格式选择。在格式输入和输出方面，软件进行了非常全面的覆盖，它支持AVI、MPEG/1/2/4、RM、RMVB、WMV、VCD/SVCD、DAT、VOB、MOV、MP4、MKV、ASF、FLV等几乎所有常见视频格式，同时也支持各种常见的音频格式转换。在主界面左侧的功能导航条中，软件以视频的目标观赏设备来进行分类，例如手机视频、苹果系列、高清视频、游戏主机、DVD/VCD、手机铃声等，让用户在转换格式时能快速锁定合适的转换参数设置。当然，如果对软件默认参数不满意，可在转换前自定义各种参数，并可在转换的同时进行视频切割与裁剪。最后，这款软件的转换速度是一个亮点，相比同类软件，它能让你节省不少转换时间。



左侧导航条基本囊括了所有常见的目标转换格式

**点评**：很值得拥有的一款视频转换及分割类软件，覆盖格式全面、转换速度快，是其重要特色。

## 个性聊天图片生成器——咔咕

□版本：2.2 □大小：3.99MB □授权：免费软件
□作者：北京踏歌时代网络技术有限公司 □平台：Win9X/XP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.kaakoo.cn
□下载注册：http://www.kaakoo.cn

**说明**：一张好的图片在聊天中能起到的效果，相信各位聊天达人都很清楚，不过除了平时注意收集外，还有没有别的办法能快速找到所需图片呢？这款软件提供了一个看起来非常简单的功能：在软件已收集好的各种图片上，任意更换上自己所需的文字。该功能虽然简单，但个性化、定制化的效果却非常好，由于文字并非死板的水平状，而是有各种不同的样式，且与图片融为一体，能轻松令对方产生与众不同的感觉。软件的主界面是一个类似输入法的工具条，点击"聊"图标可生成各种聊天图片，它会根据你输入的文字智能选择合适的图片；而"礼"图标则用于生成各种节目、生日的祝福图片。生成的图片可直接发送到QQ聊天窗口，或拷贝到其他软件中使用。最后软件还提供了一个类似于卡拉OK性质的歌曲录制功能，可让用户生成个性铃声。



简洁的使用界面，实用有趣的功能

**点评**：功能简单、操作简单、实用有趣，是一款创意型软件。另外该软件也有手机版，适合制作个性化彩信。

## 文件永不丢失——快盘

□版本：1.8.0 □大小：2.04MB □授权：免费软件
□作者：金山软件有限公司 □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://k.wps.cn
□下载注册：http://k.wps.cn

**说明**：由金山WPS开发组所设计的一款网络文件存储和同步软件。使用过WPS最新版的用户，一定会对其中的"在线文档"功能有印象，快盘可看作为"在线文档"的升级版，且无需与WPS配合使用。目前对每个注册用户，软件都提供1GB的免费网络存储空间，而通过完成教程性质的一些简单操作后，该空间会最大升级至2.6GB。软件的网络存储同步功能很简单，在开启客户端的情况下，只要你将文件拷贝到指定的网盘文件夹，软件就会在后台默默完成同步任务。被同步存储的文件具有相当的安全性，在服务器端，官方除了使用业界普遍采用的双机热备份和定时备份外，还提供异地抗灾备份等一系列额外的安全措施；同时软件提供了高强度的文档加密功能，在上传、下载、共享等各个环节，都使用了各种成熟的加密技术；另外，软件目前还提供了历史版本保留的功能，可保留最后一次修改的版本，以备将来随时还原。


对网络存储的文件进行管理

**点评**：数据的稳定性和安全性都值得依赖的一款软件。不过目前软件还在测试阶段，每天自早9点开始，仅提供10000个注册机会，有心的用户请候时而动。

## 电脑上的皇历——天天万年历

□版本：1.0.0.0 □大小：2.32MB □授权：免费软件
□作者：皖潜山县天天软件开发工作室
□平台：Win9X/2000/XP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.wo1688.com
□下载注册：http://www.wo1688.com

**说明**："皇历"也叫"黄历"，其中除了记录农历历法（发展到后期也包含阳历）、天文、时令，还包含了我国古代人民在日常生活中努力遵守的一些禁忌，例如出行、播种、婚娶等等。目前城市中使用皇历的人已经不多，但在广大农村仍有不少使用者，而这款软件，既可为皇历使用者提供一个电子版本，同时那些对皇历感兴趣，或是只是想快速查看当日的农历、节气的用户，也可安装该软件。软件于后台运行时仅占4MB空间，此时只要将鼠标挪动到任务栏的系统时间区域，当天的历法窗口就会自动弹出，鼠标挪出窗口亦自动隐藏，非常方便。而如果想查看详细历法，可点击弹出窗口上的"传统万年历"，在之后弹出的界面，可查找1900年～2048年的所有皇历。软件支持整点报时，可更换界面主题，并可自设历法背景及文字颜色。



鼠标移动到系统时间自动弹出当日历法

**点评**：软件方便易用，最重要的是不会影响正常的系统时间，使用户不觉得有任何负担。

# 纤毫毕现 走进全高清的“视”界



虽然朦胧也能产生美，但这种法则在影音娱乐中的多数情况下并不适用。从黑白到彩色，从伪彩到真彩，从VCD到蓝光，从14英寸到55英寸……，我们总是希望视频变得越来越清晰越来越靓丽。纤毫毕现，是视频设备追求的终极目标，符合全高清（Full HD）标准的设备在市场上普及亦成大势所趋。在节目源方面，全高清拍摄成为视频摄像的基本选择，而高清的电视节目、蓝光碟片也在大中城市走向普及；在显示设备方面，以全高清显示器、全高清平板电视、全高清投影机为代表的设备方兴未艾；在播放器方面，更是百花齐放，各种PC、高清播放机、蓝光影碟机，甚至MP4都已开始具备1080P解码能力……。星移斗转，1080P全高清正从两年前的阳春白雪变成如今的普及性应用，不再是少数发烧友的玩物，在本文中我们就一起来走进这全高清的视界吧。

## ●全高清，还要点对点

对于影像的清晰度，我们常用分辨率或解析度来表示，即画面由多少像素构成，像素数越多，图像也就越清晰。分辨率一般用横向像素数量×纵向像素数量来表示，目前常见的视频分辨率主要是10万像素级（以352×288及320×240分辨率为代表）的早期CRT电视及VCD视频效果、50万像素级（以720×576或720×480分辨率为代表）的“标清”电视及DVD视频效果，以及可称为“高清”的1百万像素级（以1280×720分辨率为代表）高清电视、视频效果和2百万像素级（以1920×1080分辨率为代表）全高清电视、蓝光视频效果，其中前两种已经基本萎缩到了窄带网络应用，后两种则成为了现在家电和电脑、数码市场追捧的主流。



全高清成大势所趋

走向主流的全高清视频正成为推动目前软硬件向前发展的新动力，因为要想完成对全高清视频的拍摄、存储和播放，对电影、电视、游戏制作；显示、存储、播

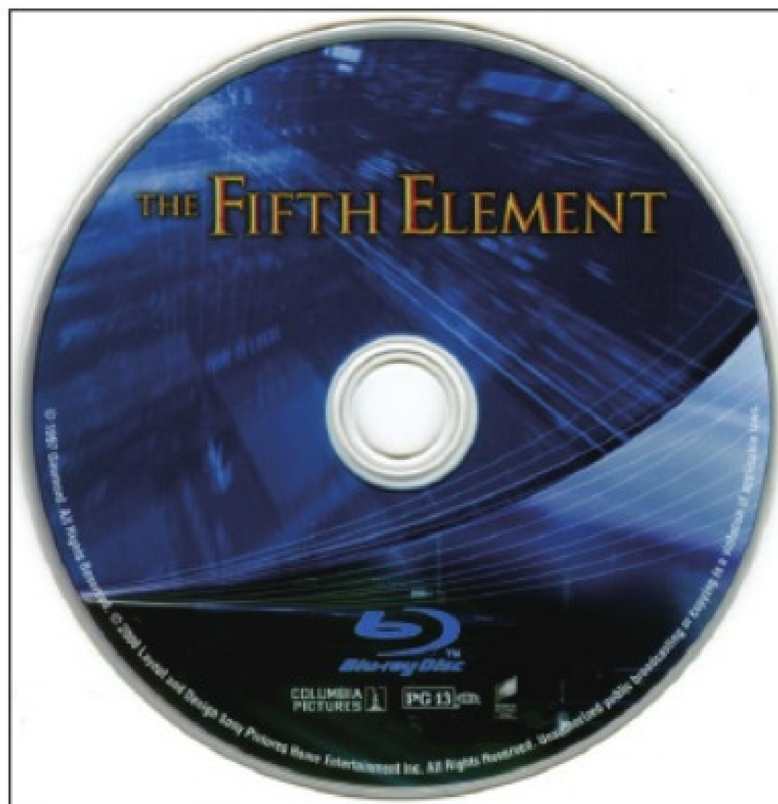



放和软硬件制造行业都提出了更高要求，同时也带来了巨大商机。

不过要真正享受全高清带来的绚丽效果，软硬件都必须完全满足1080P“点对点”的要求，让图像中的每个像素和显示设备上的每个像素完全对应，才能避免诸如图像不能满屏显示或者图像超出屏幕范围外、图像不够清晰、边缘有毛刺或重影等问题。

## ○片源

要观看全高清影视节目，全高清片源必不可少。虽然很多影碟机或高清播放机、功放都具备芯片插值倍线功能，能将普通DVD片源信号通过芯片插值转换到1080P模式，但这种转换后带来的色彩和像素失真在所难免。我们还是应该尽量直接采用全高清片源。



蓝光光盘的价格在不断降低

### 目前全高清片源主要有以下几项

**1.蓝光碟片**

这适合于具备蓝光影碟机或蓝光光驱的用户，由于国内厂家开始进行大规模量产，蓝光基盘的成本大幅下降，目前最低价的蓝光碟片价格已跌入20元内，在各大中城市碟片专卖店或淘宝网店等场所都可购买到。而且一些大中城市有专门的蓝光碟片出租或置换店。

**2.网络下载**

对电脑和网络比较熟悉的用户，可以从网络上寻找高清片源，目前流行的高清视频一类是经过MPEG-2标准压缩，以.tp、.ts或.mpg为后缀的视频流文件，一类是经过WMV-HD标准压缩过的.wmv文件，还有少数采用MPEG-4技术压缩的.avi文件，不过它们体积都相当庞大，对用户网络带宽和存储能力方面是很大的考验。

**3.高清有线节目**

国内部分大中城市已开通高清电视节目，例如CCTV高清频道、北京、上海等省市的高清电视频道。尽管国内曾制定了720P的高清标准，但更多的是被电视厂商用来宣传，这些高清频道的信号有很多直接采用了1080i甚至1080P格式，完全可满足用户观赏和录制影视、MTV、体育和纪录片等高清视频内容的需求。当然，要收看高清节目，除了电视节目源要达到高清标准，同时必须采用高清机顶盒才可以。



高清机顶盒

### 关于全高清的那些事

业界一般按照扫描线的多少来界定屏幕画面的清晰度，这样美国电影电视工程师协会确定的高清标准格式，HDTV（High Definition Television，高清晰度电视）高清信号可分为1080P（1920×1080逐行显示）、1080i（1920×1080隔行显示）、720P（1280×720逐行显示）三种标准。其中1080P被称为目前数字电视的顶级显示格式，相比隔行扫描每秒显示30帧的1080i，1080P是逐行扫描，因此可实现每秒60FPS的高速更新率，避免了1080i图像跳动和闪烁的缺点，画质表现更为完美，所以被称为“全高清（Full HD）”。从技术上看，全高清的显示屏整体物理分辨率要达到1920×1080，也就是水平方向的像素行要达到1920行，垂直方向的像素列，即所谓的扫描线数要达到1080列。而与高清电视（HDTV）为主的视频播放系统不同，目前在全球获得认可的数字高清电影放映图像格式为2K（2048×1080）与4K（4096×2160）。

### ○显示设备

1080P正成为主流显示设备的标配。在显示器方面，支持全高清或更高清晰度的液晶显示器越来越多，以16:9比例切割的分辨率为1920×1080的LCD面板渐成主流，以16:10比例切割的分辨率为1920×1200的产品同样可支持全高清播放，这一规格可能仍将在高端和专业领域继续存在。而在平板电视方面，1080P的液晶电视涵盖了几乎所有尺寸，就连低端的32英寸液晶电视也开始广泛使用全高清面板，可以实现1920×1080的物理分辨率。在松下等厂商的努力下，如今最低端的42英寸等离子电视也可以实现对全高清分辨率的支持。而在全高清投影机方面，在TI（DLP技术）、爱普生（HTPS技术）、SONY（LCOS技术）等厂商的推动下，随着其1080P芯片良品率的不断提高，价格不断下滑，家用全高清投影机已全面杀入万元内，让家庭用户也能以较低的投入在家中享受影院级的大屏震撼。



小至21.5英寸宽屏，都可以支持全高清标准

### ○播放设备

要实现对高清片源的解码，高清播放器是必需设备。随着HD-DVD的兵败，以蓝光（Blue-Ray）影碟机为代表的产品在市场上的被关注度越来越高，目前华录等品牌的蓝光影碟机售价已杀入千元以内，让国内用户购买欲望大增，蓝光影碟机“曲高和寡”的尴尬局面正被打破。而从国美、苏宁等卖场反馈的数据来看，近半年来蓝光影碟机销售增长明显，个别卖场销量甚至占到整个碟机市场份额的4成，大有改朝换代之势。

由于网络是现阶段较方便获取高清片源的途径之一，硬盘高清播放机、HTPC（Home Theater Personal Computer，家庭影院电脑）/HTNB（Home Theater NoteBook，家庭影院笔记本电脑）也理所当然的成为播放高清内容的首选设备之一。主流的硬盘高清播放机已能全面的支持各种高清音视频格式，可连接网络获取视频或其他软件，并且支持外接移动硬盘。而HTPC/HTNB在市场上亦受到高清娱乐用户的追捧，随着包含集显在内的主流显卡全面支持高清硬件解码，具备配置灵活、处理能力强大的此类方案，成为全能的一种解决方案。HTPC/HTNB不仅很容易通过互联网下载或外部存储器拷贝获得高清视频文件，也可直接配置蓝光光驱，播放蓝光视频碟片。而目前最低价的BD-ROM（蓝光只读光驱）的售价已降入500元内，蓝光光驱价格不断降低，将进一步促成蓝光光盘的普及。




蓝光光驱价格不断降低

此外，以全高清MP4为代表的移动播放设备也值得关注。随着2009年以索智SC9800、Telechips TCC8901、华芯飞CC09、Amlogic AML8726-H、NVIDIA Tegra2等为代表的移动解决方案先后征服1080P（Full HD）全高清这一视听巅峰，MP4开始具备1080P视频播放能力，并能满足用户对全格式、全解码、全流码的全高清解码需求。

### ○传输

要实现全高清播放，还有一个不可忽视的细节，那就传输接口和线缆要能支撑全高清信号所需的带宽需求。从有线接口来看，HDMI、DP（DisplayPort）接口都具备这样的能力，能同时实现对高清音频和视频信号的传输。而从无线接口来看，WHDI、WirelessHD、WiGig等接口也具备这样的潜力。这些标准的接口都拥有较高带宽，支持1920×1080分辨率及30/36bit（每原色10/12bit）的色深传输没问题。

## ●应用决定选择，详解高清方案

实现全高清播放，搭建全高清家庭影院平台，是高清存在的根本目的，面对流派纷呈的各种高清播放机、高清显示设备，以及周边的音响等设备，该怎样根据自己的需要打造出最完美的解决方案呢？

### ○全能解决方案——HTNB

需求是无止境的，很多人常常想要这样一种娱乐设备，看大片时它是一款出色的高清播放机，玩游戏时它又变成一台游戏机，既能在客厅大展拳脚，也能随身携带到书房、办公室乃至郊外一展身手。世间有这样的设备吗？

预算：1万5千元内
播放器所属类型：自带屏幕便携型
推荐搭配显示设备：明基W1000全高清投影机，7990元
推荐搭配音频设备：纳伟仕V6 2.1多媒体有源音箱，460元
HTNB代表产品：联想Y460A-ITH，5500元

HTNB（家庭影院笔记本）是目前最全能的高清解决方案，它不仅是一套独立的影音便携设备，也可作为一款功能强大的播放器使用。相比HTPC，它更小巧，更省空间更节能。随着显卡视频硬件解码能力的不断提升，移动



主流笔记本进行全高清解码已游刃有余

版显卡大多已能轻松完成对1080P高清视频视频的解码，同时大幅度降低CPU占有率，提高高清电影播放的流畅度。不过要考虑到实际应用，我们认为具备HDMI或DP等高清音视频输出接口的主流笔记本才可被称为HTNB。当然，还有一种对HTNB的更高定义，那就是其本身显示屏要具备1920×1080像素的高分屏解析力，可直接在笔记本屏幕上实现1080P视频点对点的高清输出。目前这样的产品也已出现，但由于其大多为各大笔记本电脑厂商的旗舰产品，价格较高，所以本方案中推荐的HTNB为目前主流的方案。

用HTNB组建高清影院不仅在家用环境颇具吸引力，也能更好地满足移动商务演示或户外小型影院演示等场合的需求。本例推荐的HTNB+投影机组合便是实现这种应用的选择。明基W1000采用DLP投影技术，支持1080P全高清显示，拥有3000：1对比度，2000ANSI流明亮度。具备六节点黄金色轮、极致色彩技术、3D色彩管理功能，可保证画质的精准与锐利。它具备强劲的短焦性能，在3.6米距离上便可投射出100英寸的大画面，能满足大多数中小会议室和室外放映的需求。此外，该机配有两组HDMI高清数字多媒体接口，可以同时连接多个播放设备，实现快速切换。



全高清投影机价格不再高不可攀

在音箱方面，考虑到笔记本的连接能力，选用了纳伟仕V6音箱，该音箱最大的特点就是引入了“虚拟环绕”的设计理念，可通过一个2.1音箱来模拟5.1声道的声音效果，以满足便携高清影院或商务展示对音频播放能力的需求。

## ○ 占领客厅

躺在客厅沙发上，吃着零食，再泡上一杯咖啡，欣赏着最新的剧集；或者和朋友一起观赏刺激震撼的高清大片；抑或暂时忘记现实中的烦恼，在虚拟的世界里进行一番疯狂的冒险。这样的生活肯定是不少上班族在忙碌一天之后的梦想。其实就算没有闲暇时间实现这些理想，光盘架上层层叠叠的蓝光光盘，也会给人一种满足感。

**预算：1万5千元左右**
**播放器所属类型：光盘型**
**代表产品：华录BDP1001蓝光影碟机，990元**
**索尼PS3 slim（250GB）游戏机，2499元**

> **花小钱增加便利新功能**
>
> 主流HTNB都具备蓝牙功能，购入一款百多元的蓝牙耳机，通过无线的方式也能享受到身临其境的效果，并且不会因声音爆棚打扰到家人。亦可酌情考虑为HTNB配备上一套无线键鼠或无线遥控器，让你躺在沙发上也能轻松的操控乃至游戏，代表产品如99元的雷柏1800无线键鼠套装。

### 最纯正高清享受——蓝光影碟机

蓝光影碟机是最“正统”的高清影院解决方案，从实测结果来看，目前入门级（1000～3000元价位）蓝光影碟机性能和功能差距微弱，所以价格成为决定消费者青睐度的关键。本例选用的华录BDP1001是国内首款市场价杀入千元内的蓝光影碟机，它拥有不错的做工，经典黑色外观更是搭配家装的佳选，具备低于1W的待机功率的绿色低碳概念，可大大降低高清娱乐体验的成本。可支持USB存储设备，兼容MPEG1/2/4、VC-1、H264、AVCHD流媒体内容，实现碟片、高清流媒体内容的“全兼容”。具备HDMI接口、数字光纤等常见接口，可将DVD视频转换至1080P的高清格式输出，在一定程度上提升现有普通碟片的观赏效果。



未来的蓝光影碟机市场都是中国制造的天下

### 影音游戏全才——PS3

高清游戏总是非常诱人，而高清大片亦我所爱，欲同时体验两者带来的娱乐享受，希望鱼与熊掌能够兼得。作为蓝光技术先驱者，PS3从出生开始就吸引了众多高清家庭影院用户的目光，作为高清播放机，PS3同样具备强大的相应配置：同时搭载蓝光光驱盒硬盘、支持全高清视频播放、支持有线和无线网络、提供了USB与记忆棒接口、提供了HDMI接口和蓝牙、支持Dolby TrueHD和DTS-HD Master Audio通过HDMI源码输出至功放。PS3还可以安装定制版Linux，增加原系统不支持的各种功能，是一款功能全面的蓝光高清播放设备，据说早期一些百万元级的影音室也曾选用PS3作为主打蓝光播放器。而除了蓝光播放之外，PS3还拥有极其强悍的游戏性能，对喜欢玩家用游戏机游戏的用户来说，《最终幻想13》《如龙4》《战神Ⅲ》《GT5》……都是难以抵挡的诱惑，而其价格目前仅有2400元左右，是一种很不错的高性价比游戏影音兼顾产品。


在影音领域，PS3无处不在

**推荐搭配显示设备：LG 47LD450 47英寸液晶电视，5499元**
**推荐搭配音频设备：天龙AVR-1610功放+尊宝S-606五件套音箱，7270元**

对于国内多数客厅来说，47英寸屏幕足以带来临场感十足的震撼效果，而一些此类产品率先跌入5000元大关，也增

加了可选性。本例推荐的LG 47LD450液晶电视采用IPS液晶面板，是一款颇具特色的产品，其内置符合国家标准的有线数字电视卡槽，只要插入CAM卡（大卡）或智能卡（小卡），在有线数字电视运营商提供高清信号的地区，无需高清机顶盒即可接收有线数字电视信号，节省了空间；而且一个电视遥控器就能全面控制，方便快捷。它拥有DivX HD解码能力，可通过USB2.0接口连接外部存储设备，播放1080P高清视频文件。

而在音响方面，我们选用了知名品牌的产品。天龙AVR-1610虽然只是入门型号，但支持最新音效技术Dolby Pro Logic llz，支持Dolby TrueHD、DTS-Master Audio源码输出。很多音响玩家都知道，要购买性价比高的音箱系统，尊宝（Jamo）是不错的选择。本例推荐的这套经典箱主音箱使用了一只25mm高音单体，两只122mm中音单体，可确保在较广阔的客厅中产生强烈而清晰的人声和乐器声，侧边的203mm低音单体可产生出深沉而震撼的低音，不仅可提供出色的家庭影院效果，而且还可以营造不错的游戏音效环境。


天龙功放

## ○伴我入眠——卧室里的影音娱乐中心

**预算：5千元左右**
**播放器所属类型：硬盘型**
**代表产品：爱国者P8116全高清播放机，799元**

在寂静的深夜，和最爱的人相拥一起观赏温馨的影视剧；或者在自己昏昏欲睡的情况下，让闪动的屏幕陪伴自己一起入睡。这时候工作安静，易于操控，不需换盘的高清硬盘播放机是最适合我们的产品。

### 安静的伙伴——高清硬盘播放机


RealTek 1073解决方案打开了高清播放机性价比之门

高清播放机在市场上的关注度颇高，随着性价比出色的RealTek 1073解码方案的广泛使用，使主流的全高清播放机产品全线跌至500~1000元左右，高清播放机市场因此在2009年出现爆发式增长。为此，高清播放机的竞争也由单纯的价格战逐步转向“拼功能和特色”的竞争。本例推荐的这款产品就是这方面颇具代表性的产品。它是爱国者打造的一款能全面、操作简单的全高清播放机，价格也不高，适合普通用户使用。支持网络下载功能，用户可以选择自己喜欢的电影或者电视剧，将其对应的视频文件下载到本机或者外接移动存储设备上，然后再在本机上播放观看。可以播放FLASH、MP3、图片、电子书等多种格式，为使用者增添更多的乐趣。

**推荐搭配显示设备：LG 32LH30RC 32英寸液晶电视，2999元**
**推荐搭配音频设备：电视自带**

对于卧室用户，考虑到卧室的休憩功能，一般不推荐配备独立音箱，电视机内置的环绕音箱就已能满足需求。在卧室使用32~37英寸的平板电视是最佳选择，不仅可满足大家观看电视的需求，也可以欣赏高清影视。本例推荐的LG 32LH30RC液晶电视就是这方面的代表，虽然它的屏幕只有32英寸，但具备1080P的分辨率，可点对点精细还原高清视频。同时其独有的绚靓人声Ⅱ功能可识别人物对话，清晰捕捉精彩对白；DivX技术解码技术可支持主流视频格式，通过USB线直接播放视频文件；它还具有电影模式、运动模式和游戏模式，可满足不同家庭成员观赏不同节目的需求。

## ○在书房中放松心情

**预算：2.3万元左右**
**播放器所属类型：混合型**
**代表产品：翔升Giada N10，2388元**

在家中打造一套可接近电影院效果的影音室、娱乐房是很多发烧友的梦想。而由于对环境、使用时间等要求的一致性，书房与影音室的合二为一也是目前的大趋势。有趣的是，HTPC几乎就像是专为这一应用订制的产品一样。

### 一专多能——HTPC

HTPC作为影音播放设备，具备很多优点，如可灵活搭配平板电视或投影机，相比普通PC更倾向于家电化的外形可更好的融入家居环境；可方便的DIY，按需选择各种配件，按需配置功能；价性比高；可通过HTPC机箱内置接收器、MCE电视卡等配件，实现内置的无线遥控及视频录制等功能；整体性能较强，存储能力可很方便的按需加强，能更好地满足各种高清视频文件的存储需求。而从另一点上看，它仍然是一台PC，其配置足以满足一般的办公、上网等需求，而且一般会采用大量静音配件，比普通PC要安静得多，这恰好构成了一台不错的书房电脑。



HTPC品牌机正成家庭影院用户的最佳选择

对动手能力较强的读者，笔者推荐DIY HTPC，但对于多数偏重应用而对硬件不甚了解的用户，还是应该选择品牌HTPC。我们推荐的翔升Giada N10电脑小巧玲珑，搭载Intel凌动N330处理器，2GB DDR2内存，250GB SATAII笔记本硬盘，NVIDIA Geforce 9400M集成显卡，集成千兆网卡，具备HDMI接口，可较好的满足影院用户的高清播放需求。

**推荐搭配显示设备：奥图码HD20全高清投影机，8699元；戴尔UltraSharp U2311H 1499元**
**推荐搭配音频设备：先锋HTS-C6003组合式家庭影院，9978元**

作为书房电脑和HTPC的双重角色，我们为翔升Giada N10选择了两个播放设备，LCD显示器+投影机的组合，前者可以很好地满足办公需求，而且拥有IPS面板的优秀画质和全高清分辨率，而后者可带来更多的影院临场感。当然，细心的读者也会注意到，我们并没有为投影机推荐投影银幕，这并非失误。大家可根据房间大小、成本、装修等实际需求自行选择，如国内品牌红叶80~150英寸电动幕的售价在500~1000元左右，足以满足一般家庭影院的需求。

在音响搭配上，我们选用的是口碑不错的先锋HTS-C6003组合式家庭影院，该套装由VSX-819H-K AV功放，S-H615V主音箱、S-C60/S-F60中环音箱、S-51W有源重低音炮及S-51W环绕支架组成。先锋VSX-819H-K内置了Dolby TrueHD、Dolby Digital Plus和DTS-HD高清音频的解码功能，能与时下流行的5.1声道家庭影院相匹配，提供相对简洁和高性价比的解决方案，轻松营造出具备前后包围感的身临其境环绕音效。整套配置能很好的满足全高清家庭影院用户的播放需求，具备不错的一致性。



戴尔UltraSharp U2311H是一款高性价比的广色域LCD显示器



无需专业音响搭配知识，组合式家庭影院成为用户的便捷选择

## ○一起走天下

**预算：千元内**
**播放器所属类型：自带屏幕便携型**
**代表产品：歌美HD8800（8GB），599元**

旅程漫漫，真想有一部高清的视频播放器一解舟车之乏味；厌倦了日剧，想在家中的平板电视上看下劲爆大片；商务演示场合，却发现便携投影机没有合适的高清播放机与之搭配……，这时我们就很希望有一台可随身携带的高清播放设备。

### 最佳驴友——全高清MP4

对于很多临时“影院”来说，MP4是一种不错的高清播放设备。促成MP4技术飞速进步、价格雪崩的主因来自于其芯片技术的跃进式提升，新一代的高清MP4芯片不仅让支持720P解码的产品在市场上普及化，也让支持1080P解码的产品遍地开花。具备代表性的全高清解决方案如索智SC9800（T8100），就是目前国内最成熟的MP4解码方案之一，可支持高达1280P的视频解码，超越1080P全高清标准，并向下兼容现有所有分辨率视频文件。另外Telechips也推出了TCC8901主控芯片，采用ARM11内核，主控芯片主频超过500MHz，采用65nm工艺制造，也拥有1080P全高清解码性能和输出能力，另外还支持OTG及HDMI。

目前市场上已有多款全高清MP4在售，如台电C510HD、歌美HD8800、艾诺V8000HDS、蓝魔T17FHD、蓝魔T11TE等等。本例推荐的歌美HD8800采用4.3英寸800×480分辨率LTPS高清屏，可播放1080P的全高清视频文件，同时具备50Mbps码流的解码能力，色彩丰富，清晰画质完美呈现。具备歌曲搜索、FM收音、图片浏览等丰富功能，是名副其实的“掌上全能王”。它支持HDMI数字输出，使用一根HDMI连接线就可以轻松将影音输出到更大屏幕的电视或显示器上，简化传统输出方式的同时，快速的无损传输也提供了更清晰的影音输出效果。它支持TF卡扩展和OTG数据互联，可以读取并播放其他存储介质上的影音文件。是一件不错的随身影院，可满足旅行途中人们对随身娱乐的渴求。



**推荐搭配显示设备：推荐与已有设备进行灵活搭配使用，不专门选配**
**推荐搭配音频设备：桌面型环绕音箱、笔记本音箱，或电视自带**

## ●后记

全高清的普及趋势已势不可挡，这是潮流所向。而在选择设备或组建影院时，1080P的产品已是保障自身观感愉悦的必需。当然，1080P不是终结者，更高清晰度的UHDTV（Ultra-high definition television，特高清视频）标准也早已纳入日程表，将包含4K的UHDTV1/3840×2160分辨率和8K的UHDTV2/7680×4320分辨率。

就好像十年前刚沉醉于DVD影片的我们感觉1080P全高清标准太超前一样，普及的号角都习惯在抬头仰望中悄然吹响。现在的高清视界正越来越多彩，相信未来的高清视界一定会更精彩。

# 终极进化
## ——从手机走向平板电脑的智能操作系统

■广东 醉虾


摩托罗拉天拓A6188


爱立信R380sc

手机，将人们从线缆的束缚中解脱，遥想当年硕大的“砖头”和微小的黑白液晶屏，到现在外形轻巧屏幕绚丽的多面手，它们的外貌在进行演变时，内在的系统也在悄悄发生着变化。摩托罗拉天拓A6188及其PPSM（Personal Portable Systems Manager）操作系统的出现，开始转变了手机的实质功能，至今我们还能偶尔看到这款开辟一个时代的传奇手机。随后爱立信R380sc使用的Symbian平台，更成为了2003年诺基亚崛起的法宝。这两款智能手机的鼻祖产品虽然在当时因为价格、软件等问题反响并不热烈，但却开创了智能手机和智能平台新时代。

时至今日，微型低功耗硬件的增强成就了智能手机的辉煌，目前市场中的3G手机中，非智能产品反成了少数。而这种辉煌已经延伸至我们可以携带的各类周边产品上。很多厂商已不再局限于强化手机的人机相互体验，他们利用软件系统无限的扩展性进化并扩张着，试图用智能系统提供更为丰富的产品。现如今炙手可热的各类平板电脑就是手机智能系统拓展与扩张最为有利的证据。


iPad，又是iPad。最近的话题中总是少不了它

平板电脑诞生多年，却始终没有掀起多少风浪，究其根源便是系统缺乏直观的交互体验。Windows操作系统在台式机与笔记本上应用最为广泛，但体积臃肿、资源消耗严重、需要一定时间的学习和熟悉过程才能随心使用。而智能手机操作系统则不会存在这样的问题，它们界面简洁、直观、便利、功能一目了然、识字的人基本都玩得转，既然孱弱的手机硬件都可以轻松驱动，那么平板电脑采用的硬件更不成问题。数秒开机、点击既现的流畅感和超长续航带动了新一轮的平板电脑发展。在这里，乔布斯和他的iPad功不可没。

## ○苹果的iPhone OS（iOS）

iPhone OS是由苹果公司为其iPhone手机开发的操作系统，在iPhone4代发布时，已将它正式更名为iOS。就像苹果电脑基于的Mac OS X操作系统一样，它也是以Darwin为基础。iPhone OS的系统架构分为四个层次：核心操作系统层（the Core OS layer）、核心服务层（the Core Services layer）、媒体层（the Media layer）、可轻触层（the Cocoa Touch layer），系统操作占用大概512MB的存储空间。鉴于苹果一贯的作风，iOS系统的封闭性极强而自由扩展性几乎没有（这里所说的自由扩展是指用户对系统更改操作），开发者可以接触到的仅有可轻触层（越狱除外）。虽然对某些喜好折腾的人来说少了很多研究的乐趣，但对绝大多数用户，iOS却更加具有杀伤力。

用户不再需要费心研究系统如何操作：iPhone OS的用户界面的概念基础上是能够使用多点触控直接操作。控制方法包括滑动、轻触开关及按键。与系统互动包括滑动(swiping)、轻按（tapping）、挤压(pinching)及旋转(reverse pinching)。

iPhone屏幕底部是苹果用户熟悉的Dock栏，用户可将最经常使用程序的图标固定在Dock上。屏幕上方有一个状态栏能显示一些有关数据，如时间、电池电量和信号强度等，其余屏幕用于显示当前的应用程序。启动iOS应用程序的唯一方法就是在当前屏幕上点击该程序的图标，退出程序则是按下屏幕下方机身唯一的按键——Home键。在iOS系统内，许多应用程序之间都是有联系的，这样不同的应用程序能够分享同一个信息，如通讯录与短信、电话功能，闹钟、日历与记录，地图和指南针等相互之间采用无缝链接，可在执行一个程序时直接调用另一个相关联程序。



iOS的界面就是这么简单而直观

iOS用户也不再需要去苦苦寻找软件，利用iTune注册苹果应用商店的账号，可以在App store中找到多达几十万种付费和免费软件，配合iPod Touch、iPad、iPhone的多点触摸屏幕，游戏、GPRS、阅读、网页浏览等功能不在话下，使它们成为了真正意义上的手持终端设备，更加接近使用与玩乐工具的角色。

iPad的问世给予我们最大的启示就是：采用手机系统的平板电脑可以比使用桌面系统的产品更符合用户的需求，搭载着上文介绍的iOS系统，加上iPad大面积触摸屏幕，完全可以更为顺手地满足日常办公与娱乐活动。最为重要的是用户可在其身上找到久违的流畅感，不需要等待，所要做的，或者说仅能做的就是使用它。iPad另一个成功的要点在于软件的支持，以往平板电脑上通常直接采用桌面操作系统、软件，很少进行二次开发与适当优化，它们需要足够的CPU和平台性能，直接转移到更强调功耗的消费级平板电脑上来，无异于马拉火车，操作系统就会消耗掉绝大部分的资源，留给应用软件的性能空间还会有多少呢？而采用笔记本处理器，又只会再制造出之前那种带触摸功能的笔记本，在成本、续航时间方面远远无法满足所谓“消费级”的需求。



iOS用在平板iPad上之后，网页浏览的感觉是手机与笔记本无法比拟的

而iPad不同，所有软件是基于手机应用，加上苹果已经创造出无与伦比的生态循环系统，对消费者来说，需要做的并不多，而得到的却无法估量，因为面对日益成熟的网络环境，与3G、Wi-Fi无缝链接的iPad是一个未来发展的明确方向，苹果找到了，甚至将其延伸到了电视和未来的游戏平台，在看到苹果的成功后，其他厂商也开始行动了。

## Google的Android

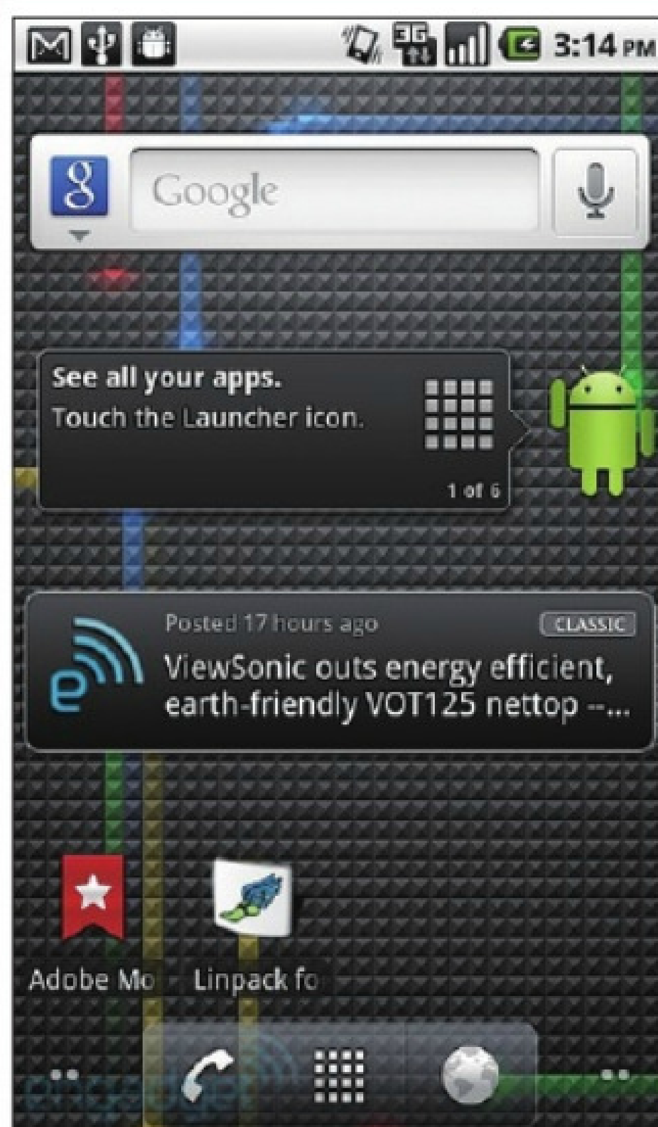
与苹果的固步自封不同，Google采用的策略是试图建立新的秩序和标准，它联合多家手机制造厂商与软件厂商，不断扩大Android阵营，并效仿苹果建立了应用程序商店，以适应手机市场环境的改变与未来发展。相对iOS来说，Android的最大特点就是开放性——基于Linux平台的开源手机操作系统，它号称是首个为移动终端打造的真正开放和完整的移动软件，

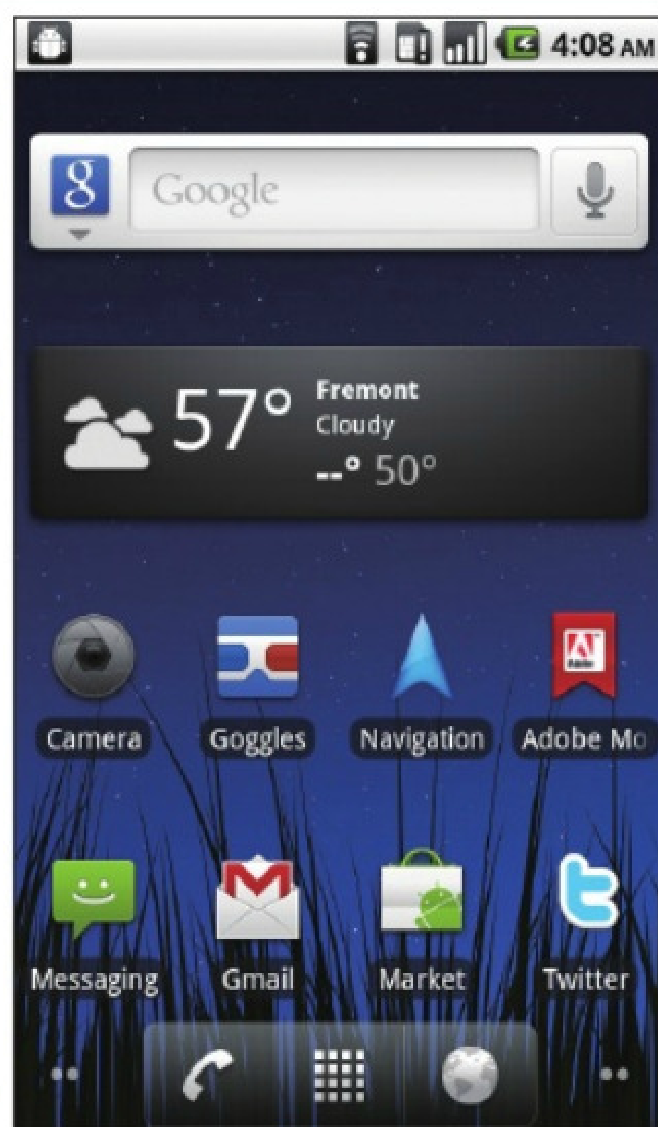


在Android平板电脑上，我们可以看到很多亲切的硬件元素



当然我们的山寨也预装了许多常用软件如QQ和淘宝旺旺！




开源的机器人，能摆平一切吗？

更获得了诸多手机制造厂商的青睐。只需稍加处理，Android便会呈现出不同的样式，针对不同的产品使用不同的版本来发挥硬件效能是iOS所无法比拟的。但也因此出现了系统版本不统一，因兼顾众多硬件型号而使系统稍显臃肿等问题。

开源使为Android设计的软件数量呈爆发式增长，但一些低素质开发者的介入也使得其软件良莠不齐，Google终端曾因Google软件商店的色情产品蔓延，而被禁止进入美国校园。

Android系统可以因人而异地华丽或简约，对各类硬件的完美兼容性更是其进入平板市场的最大法宝。iPad无法扩展第三方硬件产品，而Android却可以轻易支持各类存储卡、USB接口等设备，在Android平板电脑上，我们可以看到很多亲切的元素，如USB接口、读卡器等。这样的平板电脑对国人来说，更加贴合实际应用。且众多硬件厂商的加盟，让采用该系统的平板呈现百花齐放的姿态，相对iPad一张脸吃遍天，Android平板电脑体现出个性与灵活的广阔前景。

经历了2年多的版本发展后，Android 2.2终于出现在人们眼前，其主要改进是增加了软件执行速度、提供了网络USB分享器和Wi-Fi热点功能，支持浏览器上传文件等功能，而且可以将云信息存储在存储卡中。这些功能预示着Google让Android系统更适合平板电脑，甚至各类智能终端设备的决心？还是借以对抗苹果iOS不断扩大的用户群和逐步成型的苹果生态系统？现在我们还不得而知。但在这场OS系统的角力上，Google的基础优势要大一些，对抗强大的单一产品与单一品牌，Android系统商们群起而攻之的狼群战术要明显有效得多；涵盖高中低各个价位的产品可将各类消费者等统统纳入Android阵营中，最大限度扩大消费者基数。Android系统走的道路虽然与苹果不同，但从销售数据看来，大有后来居上的态势。

## 诺基亚的Symbian系列



N8可以帮助诺基亚夺回智能手机的宝座吗？




界面更Q且华丽了许多，但内容依旧陈腐

Symbian OS(中文译音“塞班系统”)是当年由诺基亚、索尼爱立信、摩托罗拉、西门子等几家大型移动通讯设备商共同出资组建的一个合资公司，专门研发手机操作系统。Symbian操作系统的前身是EPOC，而EPOC是Electronic Piece of Cheese取第一个字母而来的，其原意为“使用电子产品时可以像吃乳酪一样简单”，这就是它在设计时所坚持的理念。

Symbian是一个实时性、多任务的纯32位操作系统，具有功耗低、内存占用少等特点，非常适合手机等移动设备使用，经过不断完善，可以支持GPRS、蓝牙、SyncML，以及3G技术。最重要的是它是一个标准化的开放式平台，任何人都可以为支持Symbian的设备开发软件。与其他产品不同的是，Symbian将移动设备的通用技术，也就是操作系统的内核和图形用户界面技术分开，能很好地适应不同方式输入的平台，也可以使厂商可以为自己的产品制作更加友好的操作界面，符合个性化的潮流，这也是用户能见到不同样子的symbian系统的主要原因。

诺基亚依靠Symbian平台在第一轮的智能手机争霸战中获得了成功，但硬件的发展却映射出Symbian平台的老迈。在N95之后，诺基亚便缺乏角逐智能王者称号的产品，软件系统也被越来越多用户所诟病，软件启动速度、系统运行速度等问题使用户不断流失，在沉寂2年之久的今日，诺基亚终于发布了搭载Symbian 3系统的N8，试图重回智能手机领导者的位置。

Symbian 3主要改进了六个方面：界面以及操控性的提升（多点触控）、高效内存管理、支持多任务处理、加速2D/3D图形游戏和应用、全新的无线网络结构、支持HDMI高清视频输出和整合音乐商店Music Store。可以看出诺基亚下了很大的工夫，N8的销量暂不好估算，但从系统的更新可以看出它的侧重还停留在优化上，后续的应用软件支持是否能跟得上用户需求的步伐现在还很难说，且各版本的软件兼容性能否解决和加强也是该系统要考虑的问题，毕竟当年诺基亚就是败在了这个环节上。

## 恐怕不会出现在平板电脑上的手机操作系统——微软Windows Mobile

Windows Mobile是微软用于掌上电脑与智能手机的软件平台。Windows Mobile将熟悉的Windows桌面扩展到了个人设备中，便于熟悉电脑的人进行操作。内置Office可以完全浏览和编辑Word、Excel、Power Point文件，电脑上的常见文件格式也可以完全兼容。随之而来的便是微软的特色了，死机、软件系统不时崩溃、操作复杂。所以其在智能手机领域始终未能超过Symbian，现在又被Android系统所打压，加上微软一直不是开源理念的倡导者，想在平板电脑上见到Windows Mobile最新版本的想法是极为不现实的，毕竟自家产品Windows 7和XP还等待着厂商们大量采购呢！


Windows Mobile 7的界面更符合老外的风格



Windows Mobile 7所有的新功能介绍，是不是很多都很熟悉啊？

最新版本的Mobile 7或者是称为Windows Phone 7的智能系统中，我们见到了很多已经熟悉的元素和风格，例如图形界面、动作感应、虚拟键盘输入法，改进是有很多，但更多的地方却像是一场模仿秀。对比iOS，联想到桌面Windows与Mac OS那每次升级时的微妙关系，Mobile 7让人期待的“革命性”并不多。平板电脑厂商不会选择它是因为有授权费用、应用程序的多寡和用户群等诸多考虑，而笔者的想法是既然能骑虎，何必再玩猫。

## ○英特尔与诺基亚的Meego

作为处理器方面的执牛耳厂商，英特尔一直在试图渗透进消费级手持设备，以完成自己对整个智能设备市场的布局。我们在本年度8月上杂志的《Intelの野望……》一文中已经介绍了它最新的Moorestown平台，而为了在这一陌生市场进行硬件的推广和普及，Intel采用了比较独特的方式，那就是——尝试改变这一市场的游戏规则，推出最适合自己硬件的Meego（米果）操作系统。

Meego操作系统基于Liunx，是整合英特尔Moblin及诺基亚的Maemo的产品，而其目标和Moorestown一样，就是在操作系统方面一统移动平台，让基于移动设备的各种应用可在不同设备上无阻碍地流畅运行。因此Meego在设计之初就为上网本、平板电脑、MID、直至手机或更小或更大的设备做好了准备，理论上讲可以避免类似Android系统过多版本和配置造成的软件兼容性问题。而比较有趣的是，Meego和同基于Liunx的Android的策略非常相似，它将采用开源政策，并且以“毛坯房”的形式无偿提供给系统制造商。其周边功能则将“外包”给周边厂商，而这些厂商甚至都将由系统商来选择。而其软件商店也会完全授权给系统制造商，而且在价格、政策方面不会进行任何干涉，例如厂商A完全可以对所有软件执行免费政策，厂商B也完全可以全部标出较高的价格。

需要注意的是，Meego的重点在于将X86引入这些平板电脑及更小型设备市场，因此在市场推广和应用方面其实有些类似苹果iOS，将仅基于少量的特殊平台，因此在流畅度等方面应该完全值得我们期待。



Meego操作系统在设计之初就作好了同时支持多种设备的准备

## ○能力对比

搭载上述手机智能系统的平板电脑产品，未来可能极大地改变我们生活的各个方面，而大家对其也有着各式各样的期待，那么目前来说，这些系统的差别在哪里？差距又有多大呢？下面我们就来做一下简单的对比，因为各系统的软硬件系统并不统一，无法严格的进行测试，仅能以第一人称的实际感受为主，有偏颇之处还请见谅。

首先，笔者感觉iOS系统的流畅度是最佳的，在软件开启和软件关闭中很少能见到停滞感（基于iPhone 3GS与iPad），但待机界面其实并不算华丽，满屏都是应用程序的图标，好看不好看全凭个人喜好或是排列后的颜色对比。Android系统性能尚佳，高端机器运行该系统的效果其实超过了最新的iPhone 4和iPad，界面的各项调整也很个性化，

几乎同时发布的产品，有的已经退市，有的热卖。这就是应用支撑对产品的重要性

只是因为硬件配置和版本都较多，所以选择第三方的程序有时需要用户比较了解自己产品的各项参数（屏幕分辨率、系统版本、CPU主频等），以确保兼容能力和画面效果。Symbian 3的改进很多、也更为华丽，由于硬件性能始终不是诺基亚所强调的方面，所以Symbian 3在相对较低的硬件平台上，流畅度也还算不错。Windows Mobile 7和Megoo由于目前缺乏实用的产品，在流畅程度上还不好说，不过前者向来对硬件要求较高，后者则实际上运行于"自家"的硬件平台上，虽然可能成品的成本和性能都不低，但相信只要有成品，对Meego的优化就不存在问题，因此流畅度应该较好。

再来说下应用程序的问题：iOS系统的应用软件内容庞大，种类繁多且定位明确，易于获得；Android系统的应用软件持续增长但良莠不齐，不过有自己丰富且易于使用的软件商店；Symbian 3出现时间较短，新程序不多，据说能兼容一些S60 V5程序，但无法发挥新的能力，而且兼容性很可能有问题，其OVI软件商店的建设始终不尽如人意。Megoo的商店还在建设中，不过参考非常类似的Android系统，应该在第三方软件方面会得到不错的支持。而微软似乎并没有建设易用的软件商店的计划，而且软件开发难度较大，品种较少。

对智能手机来说，如果系统缺乏良好的开放性和操作体验，缺乏足够的应用支撑，再厉害的操作系统和再强的硬件也敌不过一个MTK平台+山寨的组合，因为系统不开放，那手机厂商进入的门槛就高，第三方开发应用的成本就会高很多，如果操作体验不佳，那用户接受度就会差。关于手机系统平台与手机厂商的相互作用，众多的国产手机山大王用MTK平台给大家上了很好的一堂课。

平台开放性+良好的用户体验界面+庞大的第三方应用支持，是智能手机系统平台制胜的法宝，只要达成其中的2点，就可无往不利。诺基亚凭借Symbian以用户出发的设计思路和庞大的第三方应用雄霸江湖多年。iPhone凭借优秀的用户体验界面和开放SDK后的庞大第三方应用支持，在全球的智能手机市场上独领风骚2年。Google更是深知其中三昧，干脆把Android平台搞成开源平台，开始攻城略地，隐有后来者居上的架势。

智能手机系统和手机硬件、屏幕分辨率的差异化是第三方应用开发的最大障碍。从目前比较热的几款智能手机的硬件（主要是分辨率）来看，为手机开发的应用必须在设计时就考虑到不同屏幕分辨率，以满足这种在不同手机间的平滑移植。

这点在平板电脑市场中同样适用，iPad之所以成功反而与封闭的系统和固定的硬件指标有着莫大关系；Android平板市场虽然产品众多，但用户可能遇到的最大问题是软件的兼容性，开发者和用户之间的桥梁是操作系统，而系统一旦成为了壁垒，那么用户舍其而去并不算错。

## 总结

智能手机系统并不会只存在于手机当中，它们的可挖掘性远远超乎人们的想像，现在它们延伸到了平板电脑、MID中，也许明天就会出现在游戏主机、家用电器上。微软帝国霸占了桌面系统，但它所提供的一切真的是我们所想要的东西吗？还只是我们没有多余的选择，沿袭了已经熟悉的产品？在手机智能平台中，我们看到了许多基于Linux/Unix的产品，它灵活、开放，每个使用它的人都可以将其变得与众不同。Windows之所以在平板上吃不开，手机上也节节败退，就是缺乏了太多基于用户体验的设计，而盲目的用大而全来搞定一些，这点在不太考虑效能比的PC中并不算什么问题，却让需长时间脱离市电的移动平台难以承受。

云计算、网络互联、智能终端，未来的电脑发展会是什么样？平板电脑又需要怎样的操作系统？就像智能手机与平板电脑发展得再强大，PC平台也绝不会消失一样。各种用户都会有自己心仪的系统，当然我们不否认会有某些产品逐渐势微甚至消失，但这并不取决于你我，甚至可能并不取决于消费者单方面的选择，而是与市场、开发者、商业开发能力等有关。不过不可否认的是，针对目前的消费级平板电脑，最适合的无疑是来自智能手机而非PC上的操作系统，它的进化与扩张是不可阻挡的大势所趋。P

| 操作系统型号 | iOS | Android | Symbian | Windows Phone | Meego* |
|---|---|---|---|---|---|
| 厂商 | 苹果 | Google | 诺基亚 | 微软 | 英特尔&诺基亚 |
| 底层架构 | Unix | Linux | Symbian | WinCE | Linux |
| 是否开源 | 否 | 是 | 是 | 否 | 是 |
| 软件开发难度 | 高 | 低 | 高 | 高 | 低 |
| 软件数量 | 多 | 多 | 较多 | 一般 | 不详 |
| 操作体验 | 最好 | 较好（与产品软硬件有关） | 一般 | 一般 | 不详 |
| 在线软件商店 | 有 | 有 | 有 | 无 | 有 |
| 版本更新速度 | 一般 | 较快 | 较慢 | 一般 | 较快 |
| 平台支持 | 苹果产品 | 大量兼容厂商产品 | 诺基亚产品和兼容厂商的少量型号 | 大量兼容厂商产品，数种微软手机 | 大量兼容厂商产品（英特尔硬件平台） |
| 对平板电脑支持 | 较好 | 较好 | 未知 | 未知 | 很好 |

注*：尚未正式上市，一些项目来自开发商公布的信息

# 月度攒机指南

## 升级——是由内而外还是由外及内？

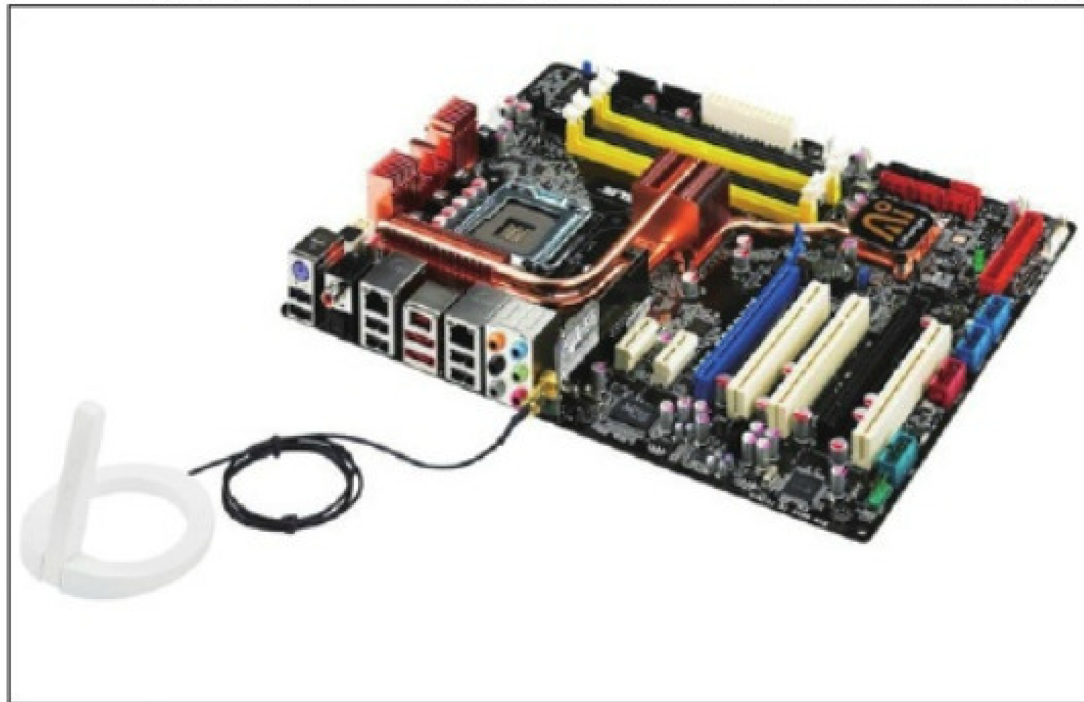
■北京 狂奔鸭



当1+2的时候，3号机箱选手已经无能为力了

《魔兽世界》中的巫妖王终于在国服发出了怒吼，而动视暴雪的另一个拳头产品《星际争霸》也迎来了第二代，这虽然不是什么新闻，但我们通过各种渠道要上了那曲折的任务和与简单的电脑AI对战之后，才发现时隔多年的产品对硬件的要求已经上升至新的高度，已经许久不考虑的电脑更新换代又一次提上了日程。

电脑升级是DIY们或是以节约为理念的玩家们必然要尝试的一种乐趣，与搭积木一样，不同的硬件搭配有着不同的倾向性，而我们绞尽脑汁所得出的结果只是为了在资金、性能，应用上达到完美的平衡。在很久很久以前，添加内存是最省钱的方法，而现在却行不通了。一款3D游戏大作，要求CPU、内存、显卡甚至主板和硬盘都要达标，任何一个地方出现了短板，都会造成游戏体验的下降，其他的投资几乎可以说是白费。能够勉强算的上保值的，现在恐怕只有机箱、电源、光驱、键鼠一类的外设和可被用作纯数据仓库而非安装程序的硬盘了。


华硕18周年的黑珍珠主板设计，功能非常全面

那么，来看看笔者这次升级的“血泪”版吧。首先，既然机箱比较保值，我就以性能为主，把CPU、主板、内存、显卡来个大换血，400W的电源还可以撑一段时间，这个钱平均到其他硬件中应该可以将整体性能再向上推进5%左右。按着这样的思路来说，电脑升级应该是由内而外的。但是一个小小的疏忽，扩大了我们的预算。淘来的显卡大了些，现在中端显卡动辄25cm以上的卡身和厚重的散热器很容易卡在老式机箱的硬盘位置上，装不进去，这是多么悲惨的现实啊！咬咬牙，追加些预算换个机箱好了，反正老家伙漆也掉了，样子也不摩登了，内部空间布局不合理，适当更新一下也是应该的。恩，09年就开始流行电源下置的产品了，理线方便了很多。风路什么的也很给力，机箱风扇都是12cm的那种，静音散热效果也很好，换就换了。得，新的问题又来了，老电源的CPU供电线缆（4pin或8pin）不够长啊，接不上主板，老4pin接口线也有问题，够不到最上面的光驱，看样子必须在机箱中横着搭一条电源线，什么背板理线，机箱内部清爽都是扯淡了。怎么办？咬咬牙，再换个大瓦数的电源好了，600W的80Plus，也许高转换效率可以省点电费，算是提前投资吧。



AC的显卡风扇更是霸道

好家伙，这么一套整下来，基本上电脑算是换了一回新。但事情还远没有结束，就算把牙齿咬碎笔者也没有想到，新主板竟然和新机箱不兼容。所谓的不兼容是因为主板上带了Wi-Fi端口，使PCI-E 16X的接口比其他产品下移了一个槽位，而显卡又是用了AC的三风扇显卡散热器（比如索泰的260+首发版），虽然机箱在介绍中宣称可以支持43cm的显卡产品，但是，宣传中并没有明确说明是可以支持PCI-E插槽下移的主板与占3个插槽位的巨无霸显卡产品，彻底的悲剧啊。如果当初仔细思考过这些问题，显卡换成5770、主板选个正常一点的，或是在看机箱宣传广告的时候冷静的计算下所谓的43cm是在什么位置，是不会这么被动的。有这看来，升级时由外及内也是没有错的。笔者错就错在在搭积木的时候，左边的搭好了，右边的也没问题，而两者之间连接时错开了几厘米，这可悲的几厘米带来的是与商家磨嘴、更换产品时添加的折旧费和无尽的折腾。

从笔者的经历可以看出，升级时是由内而外还是由外及内，朋友们一定要根据自身的情况想好，提前定制目标，选择产品。单一产品的特殊设计并不会影响什么，但是一堆特殊的产品组合在一起只会让人把牙齿咬碎。

最近逛市场，选购配件的时候和老板们攀谈，发现DIY市场已经萎缩的不成样子，很多扎根中关村的老商家们开始逐步退出了装机的舞台，不是转型做其他业务便是彻底的离开了电脑卖场。这样的发展并不奇怪，当品牌机已经可以在价格上比拼组装机时，许多人会毫不犹豫地投向品牌的

怀抱。如果是价格因素导致了组装机的竞争力缺失，那么商家之间的恶性竞争则更加速了DIY市场的萎缩和对用户的排斥。未来的DIY市场可能会非常的小众，只属于那些不吝惜钱财而只为追求性能的高端玩家们，毕竟众多的品牌产品总有一款是可以满足一般用户的。

| 万金油机型配置推荐一览 | | |
|---|---|---|
| CPU | AMD 速龙Ⅱ X4 635（盒） | 709元 |
| 散热器 | 自带 | / |
| 主板 | 技嘉GA-MA785GMT-US2H | 499元 |
| 内存 | OCZ 2GB DDR3 1333（OCZ3G1333LV2G）（金色） | 279元 |
| 硬盘 | 希捷 500G ST3500418AS 16M | 319元 |
| 显卡 | 迪兰恒进HD5750酷能+1G | 1099元 |
| 机箱 | 酷冷至尊破坏者 | 299元 |
| 电源 | TT KK400A | 238元 |
| 键盘 | 罗技2.4G无线键鼠套装MK250 | 139元 |
| 鼠标 | 套装提供 | 0元 |
| 光驱 | 先锋DVR-218CHV | 179元 |
| 总价 | | 3760元 |

最近市场中出现了很多奇怪的CPU型号，例如售价约为3399元的Intel i7 875K和价格在700元左右的Intel 酷睿2 E8290。询问了许多人，他们也闹不明白这样的产品是什么时候冒出来的，具体的定位是什么。仔细研究了一下才发现，前者不锁倍频、与AMD的黑盒产品相类似，后者则取消了虚拟化技术等普通消费者不常用的功能，来进行更细化的市场划分。而Intel也没有大张旗鼓的进行宣传，所以知晓的人并不多。用户在选择时需要注意，i7 875K参数与i7 860相同，E8290则和E8300基本一样，不过一个贵了不少，一个则明显便宜一些，究竟值不值得还是多斟酌吧。



intel两款K字头的两款不锁频处理器

| 游戏机型配置推荐一览 | | |
|---|---|---|
| CPU | Intel i5 760（盒） | 1479元 |
| 散热器 | 自带 | / |
| 主板 | 华硕（ASUS）P7P55 LX | 999元 |
| 内存 | OCZ 2GB DDR3 1333（OCZ3G1333LV2G）（金色）×2 | 558元 |
| 硬盘 | 希捷 1TB ST31000528AS 32M | 509元 |
| 显卡 | 微星N460GTX Cyclone 768D5/OC-H | 1399元 |
| 机箱 | 酷冷至尊破坏者 | 299元 |
| 电源 | TT KK400A | 238元 |
| 键盘 | 罗技G1游戏光电鼠标套装 | 179元 |
| 鼠标 | 套装提供 | 0元 |
| 光驱 | 先锋DVR-218CHV | 179元 |
| 总价 | | 5839元 |

一时兴起，将显示器的DVI接口换成了HDMI，虽然显卡没有原生HDMI接口，但用附赠的转接头一样可以使用，这与当年的D-sub转DVI的做法相同，以为不会有什么问题。结果是在使用了HDMI后，各种游戏中的帧数几乎下降了一半。和编辑探讨了很久，排除了很多种情况，包括驱动设置等问题，最后将目光定格在显卡的转接头和输出接口上，暂时还无法得出明确结论，打算扩大测试面，将这个问题搞清楚，如果读者您也曾遇到这种情况，请及时联系编辑，告知您的配置与出现的问题，让我们一起当一次硬件评测工程师。



在这个转接口中，到底隐藏着什么秘密呢?

| HTPC型配置推荐一览 | | |
|---|---|---|
| CPU | Intel i3 530（盒） | 789元 |
| 散热器 | 自带 | / |
| 主板 | 索泰迷酷H55 WiFi | 799元 |
| 内存 | OCZ 2GB DDR3 1333（OCZ3G1333LV2G）（金色）×2 | 558元 |
| 硬盘 | 希捷 1TB ST31000528AS 32M | 509元 |
| 显卡 | 主板自带 | |
| 机箱 | 安钛克ISK 300-150 Mini ITX 专用机箱 | 649元 |
| 电源 | 机箱自带 | |
| 键盘 | 罗技2.4G无线键鼠套装MK250 | 139元 |
| 鼠标 | 套装提供 | 0元 |
| 光驱 | 先锋DVR-218CHV | 179元 |
| 总价 | | 3622元 |

在近期市场中，广色域面板显示器的价格突降应该是最引人瞩目的，我们推荐采用23英寸IPS面板的戴尔U2311H显示器，可适应我们三款不同需求的装机方案，价格为1500元左右。不过它没有HDMI接口，除了DVI与VGA外，只提供了目前并不普及的DisplayPort接口，而只有第一方案中的显卡提供了这一接口。





## 头牌新闻

# 卡巴斯基“安全部队”登场

■本刊记者 冰河

2010年8月29日，卡巴斯基实验室在北京隆重举行了主题为“卡巴斯基为你而战”的新品发布会，与以往的新品发布不同，卡巴斯基实验室此次携年度旗舰产品《安全部队2011》及《反病毒2011》共同亮相于规模宏大的IMAX影院，卡巴斯基实验室创始人兼CEO尤金·卡巴斯基、亚太区董事总经理张立申先生、北京百汇数字星空科技有限公司CEO刘建华先生与国际级影星成龙共同完成了卡巴斯基2011年度新品的发布仪式。



尤金·卡巴斯基为“安全部队”新品拉开序幕并做解释说明

在互联网信息高度融合的今天，人们要求反病毒产品不仅要提供彻底的安全保护，还要具有高效率，省时易用且针对性强，这主要集中在三个方面：一是要使用便捷，即使对电脑知之甚少者也可以轻松学会软件的使用，二是要强化对网银及网游账户的重点保护，第三点就是不要让用户在计算机安全问题上占用过多时间，一款优秀的反病毒产品应该是简洁高效的。此次卡巴斯基实验室推出的年度旗舰产品《安全部队2011》达到了信息安全新时代的全面要求，它不仅延续了过去产品的功能优势，高度优化整合了主动防御、行为检测技术以及卡巴斯基云安全网络，还融入了全球独有的安全堡垒功能，可对在线网银提供彻底安全保护，其下属的三大功能模块充分体现了人性化创新理念：安全桌面能提供一个特殊的独立环境，用户在其中运行任何程序或任何网站，都不会对计算机及数据造成危害，同时也保证了电脑初级用户也能很好的使用；虚拟键盘及安全浏览器能够保护账号及隐私安全，配合强大的反钓鱼网站数据库，实时阻断钓鱼网站威胁，确保了网上银行交易及网络游戏账号的在线安全。P



## 硬件店

### 富士通授权伟仕代理中国LCD业务



目前，富士通个人电脑宣布，正式委任伟仕控股有限公司为其中国国内授权代理商。伟仕控股从2010年7月开始投入富士通LCD显示器和键鼠产品在中国国内市场的销售及业务拓展，在北京、上海、广州、深圳、成都、西安、武汉和沈阳等均设有办事处。富士通将与伟仕共同努力，提高其LCD显示器产品在电脑配件市场的占有率，扩大知名度；而伟仕则可以在合作中进一步扩大其顶级IT品牌的代理，产品涵盖更全面，双方的合作必将获得双赢。据悉，伟仕将主推富士通的18.5英寸、19英寸、21.5英寸、22英寸全属主流LCD显示器，以及富士通键鼠产品。

### 贝尔金iPhone 4G/iPad系列配件上市

深受“易碎门”“信号门”困扰的iPhone 4G，虽然加配了原装保护套。可许多消费者认为原装保护套还是略显单调。应市场需求，苹果公司的长期全球合作伙伴贝尔金（BELKIN）顺势发布了iPhone 4G配件系列，以靓丽的色彩、创新的设计与完美的体验效果，精心演绎了“唤醒一切”的炫闪亮相。本次发布的贝尔金iPhone 4G保护套根据客户使用环境和需求的不同，开发了多个不同材质，不同色彩，各具格调的数个系列。另外贝尔金还发布了还多种iPhone 4G屏幕保护膜，以及针对iPad的保护套、车载充电器屏幕保贴膜等产品。





### 微型4/3镜头群继续完善

奥林巴斯正式发布了两款微型4/3系统的新镜头，M.ZUIKO DIGITAL ED 75~300mm F4.8~6.7（以下简称75~300mm镜头）和 M.ZUIKO DIGITAL ED 40~150mm F4.0~5.6（以下简称40~150mm镜头），主要满足PEN系列数码微单相机长焦摄影创作需要。这是奥林巴斯又一次扩充微型4/3系统的镜头阵营。至此，奥林巴斯覆盖9mm至300mm焦距（35mm等效焦距为18mm至600mm）的6支微型4/3镜头悉数亮相。凭借着优异的成像品质和对视频短片的完善支持，完整的镜头群将助力奥林巴斯PEN系列数码微单相机赢得更多消费者的青睐。日本确善能（COSINA）有限公司也在近日宣布正式加入微型4/3系统技术联盟，并发布了一款基于微型4/3标准的全新镜头。今后消费者也可以选择由确善能公司研发的福伦





达或其他知名品牌的微型4/3镜头。

## 东芝Portégé R700上市

自发布以来一直备受关注的东芝新机型Portégé R700，近日在国内正式销售。它将便携和高效相融合，添加时尚元素，并在散热、续航、键盘舒适度等方面进行了革新与调整，全线搭载了英特尔酷睿i3、i5处理器和DDR 3内存。在内置光驱的情况下，R700机身最薄处仅有18.3mm，最大厚度仅为25.7mm，采用ECO技术和容量为66Wh的6芯电池，可使笔记本延长使用9小时。Easy Guard技术集软硬件设计于一身为用户的笔记本数据安全提供了有效的保证。目前R700-01B的价格为8999元，R700-02B的价格为9999元。



## 爱国者7英寸Android平板电脑

爱国者电子E700平板电脑于今日开始发售，aigopad E700是一款基于Android系统的7英寸平板电脑，仅重330克，集时尚设计、强大功能和最具竞争力的价格为一身。aigopad E700平板电脑的上市推出，再次强化了爱国者电子在掌上终端的领先地位，而基于Android系统提供的强大娱乐功能和时尚属性，将吸引更多普通消费者加入到平板电脑用户的阵营里。



## 精盾KINGBOOK系列笔记本发布

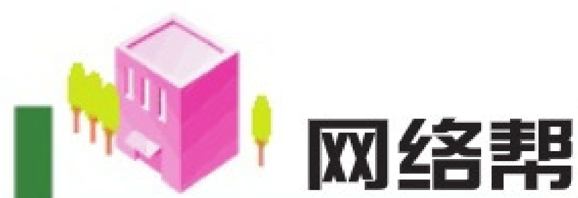
9月2日，神舟电脑公司举行了2010秋季新品发布会。此次发布的神舟“精盾KINGBOOK”笔记本电脑包含4个款型、多达10个型号，面向对性能有较高要求的消费人群。从15.6英寸发烧级游戏本，到14英寸主流娱乐本，再到13.3英寸精致时尚商务本，“精盾KINGBOOK”系列笔记本不但全部采用当前最新技术的核心芯片，而且全部采用DDR3-1333高速内存、500GB硬盘和LED宽屏。其中精盾K580主打15.6英寸发烧级游戏型笔记本配备NVIDIA GT445M 1G GDDR5和集成的Intel GMA HD双显卡，完美支持DX11及Optimus显卡智能动态切换等最新技术，3DMark06测试超过10000分，3DMark Vantage测试显卡得分近20000分，带来游戏体验质的飞跃，同时也拥有4GB DDR3-1333内存和英特尔最新酷睿i系处理器等豪华配备。



# 软件圈

## CorelDRAW X5发布

2010年8月31日，Corel公司宣布在中国大陆推出CorelDRAW Graphics Suite X5简体中文版，其作为Corel公司专业图形应用程序软件包的最新版本。根据现场了解，CorelDRAW Graphics Suite X5具有五十多项新增功能和增强功能，包括资产管理、颜色管理和Web图形等的主要增强功能以及各种学习资源和前所未有的更多内容。发布会上，Corel中国区总经理钟卫东，CorelDRAW Graphics Suite产品经理魏孝如（Sharon Wei），与Corel合作伙伴、用户和媒体等嘉宾共同鉴证了这一重要时刻。作为一款经典的专业图形设计软件，CorelDRAW已经有超过21年的历史，被誉为设计软件界的“传奇”。现在，更多的设计师可以用CorelDRAW独立完成包括图形制作、图像编辑、版式设计及更专业化的行业应用，例如：服装、产品、包装、地理信息等。并且可以根据输出、发布用途输出成印刷、网页、移动设备等媒介的文件。并支持目前同类产品中最多种文件格式的转换。发布会现场，来自深圳的资深设计总监林徐攀向大家演示了他历年来使用CorelDRAW创作的各种商业设计作品，并与大家分享了他的创作心得以及与CorelDRAW一同成长的心路历程。他的作品涉及：平面设计、标志设计、包装设计、服装设计、营销设计等方向，他的经历和使用用途可以说是相当一部分CorelDRAW用户的缩影，同时，也体现出了CorelDRAW一款软件即可独立完成专业商业作品，即全面又经济的优势。相信，CorelDRAW Graphics Suite X5的发布将会给更多的用户带来更大的创造力和商业价值。



# 网络帮

## NEC与东软宣布进行战略合作

2010年8月31日，日本NEC公司与东软集团股份有限公司就共同在中国市场展开云计算服务业务签署了合作协议。基于此合作协议，NEC集团与东软集团将于今年10月在中国大连设立合资公司，面向中国市场共同推进云计算服务业务。合资公司名称暂定为日电东软信息技术有限公司，资本金为5000万元，其中NEC（中国）出资比例为70%，东软信息技术出资比例为30%。NEC集团与东软集团将融合各自优势，为中国市场的客户提供有特色的、丰富的服务产品，提供高可靠性的综合云计算服务业务。据悉，合资公司将应用NEC方面与东软方面的技术环境，以此为基础建设自己的数据中心，将提供包括SaaS、PaaS、IaaS在内的综合性云计算服务。该数据中心将提供365天24小时主要语言（汉语、日语、英语）的全方位服务，解答从服务提供前的导入咨询，到服务过程中的问题解决以及与周边系统集成方面的需求。中国的云计算市场正在急速扩大，有数据显示该市场规模预计以每年30%的速度增长，2012年达到160亿元规模以上。NEC集团与东软集团希望通过本次战略合作，到2012年在中国的云计算服务业务领域成为市场的领先者。



东软集团总裁王勇峰与NEC董事长藤吉幸博就双方合作正式签约

## 晶合快评

# 实名侠客也不行

■晶合实验室 冰河

“赵客缦胡缨、吴钩霜雪明……事了拂衣去，深藏身与名。”熟悉中国古代诗词的人，都知道这首诗是唐代大诗人李白的作品《侠客行》。就算对李白不熟悉，但恐怕没看过武侠大师金庸的作品的人也不多，他的作品《侠客行》就是围绕这一首诗而发生的传奇故事，因此就算不能完全把这首诗背下来，但必要时绝大多数人也能吟两句来撑一撑场面。不过从这首诗里我们也可以看到，纵然是以侠客的身手，行侠仗义之后也要立刻拍屁股跑路，“深藏身与名”，这其中固然有学雷锋做好事不留名的考虑在内，不过恐怕防止行侠仗义之后遭人报复的成分居多。因此上下五千年，侠客也好小人也好，学会披着马甲低调行事是很重要的，一旦姓名住址大白于天下，估计下场最后也都差不多，无论是《神雕侠侣》里面欺师灭祖的霍都王子，还是《倚天屠龙记》里脾气古怪的胡青牛，莫不如此。这个事实的最新例证是以学术打假而闻名的方舟子最近遭遇歹徒袭击，虽然没有受到太大伤害，不过既然已经被人盯上了，那么下一次有没有这么好运就不一定了。方舟子一向对个人隐私有很强的保护意识，比如方舟子就只是他的笔名而不是本名，他对于自己的家庭住址、家人朋友关系等都非常注意保密，即使如此仍没有逃脱被对手查出来并报复的结果。方舟子在劫后之余，恐怕会更注意对自身隐私和安全的保护，毕竟这不仅仅关系到他自己，也关系到他的家人朋友，乃至整个社会监督机制的完善规范。

我们不知道方舟子的个人隐私信息是如何泄露出去的，但自2010年9月1日之后，获得方舟子个人隐私信息的途径无疑又多了一条。根据国家工信部的规定，从2010年9月1日起正式实施电话用户实名登记制度，根据官方的信息描述，“移动通信运营商在办理申请者(无论是个人还是集体用户)手机入网手续时，对用户的相关身份证件进行审查。申请者为个人用户的，应当出示有关个人身份证件；申请人为单位的，移动通信运营商应当登记其名称、地址和联系人等事项。推行手机实名制后，在短信息的传播过程中，可以保证各个使用环节能够辨别用户身份，使信息发布者、使用者与最终用户能够获得真实的身份验证，从而达到有效划分信息内容权责的目的。”手机实名制工作将分两个阶段进行：从9月1日起对新增电话用户进行实名登记；待相关法规出台后，用三年时间做好老用户的补登记工作。目前国内手机用户已经超过7亿，而没有进行实名登记到达3.2亿，比如我自己和身边很多用神州行的朋友同学。

方舟子在以往的辩论中曾经说过一句话，“权利与义务是关联的，没有无权利的义务，也没有无义务的权利，所以某人必须在获得学术高位的同时，向学术界公布其论文引文的细节”，我非常赞成这句话。体现到手机实名制的事情中，这句话的具体表述就变成：作为消费者我们有提供姓名地址真实信息的义务，但我们如何保证自己的隐私权不受侵犯？面对这个问题，想来无论是工信部还是电信运营商官方都会言之凿凿地回答“消费者的个人隐私信息当然会得到严格保护，不会得到泄露”。按理说我们应该相信这个回答，毕竟这是官方权威部门曾经反复强调过的规范。但问题在于，无论是我自己，还是我身边的同事朋友陌生人，遭遇各种不良短信、电信诈骗或者电话骚扰并不是第一次了，也就是说，原本应该被消费者所信赖的保证，实际上是个纸糊的灯笼八面漏风。即使我们退一步说，信息的泄露也许并不仅仅源于电信运营商的责任，消费者自身没有做好隐私保护也是重要原因，但问题在于，无论是哪个原因，当隐私泄露以后电信运营商对此都没有负过任何责任，它并可以轻松地以“消费者自身信息泄露”为由推卸掉一切追究，因为普通人并无能力来甄别泄密究竟发生在哪个环节，有这个能力的只有电信运营商——你见过让黄鼠狼自证偷鸡的么？即使是某些已经被公安部门证实破获的出售电信用户个人隐私信息的案件，电信运营商也可以以“少数员工的个人行为”来回避自己的责任，无须对因此引起的用户损失承担任何责任。总之一句话，就是出了事，它可以做到完全不负责任。



愤怒的写作者冰河

所以当手机实名制出台的时候，受到如此强烈的质疑也就可以理解了。根据工信部方面专家的解释，出台此政策正是为了杜绝利用不记名的手机卡进行电信金融诈骗、短信骚扰等不法行为，相信实名制对此应该有一定效果。不过作为一个守法人士，我更相信利用现有的技术和金融手段，修改手机显示号码，或者进行实名手机卡破解是更容易的事情，而关键在于如果这些不法分子拿不到用户的个人隐私信息，那么他们有什么技术手段都没用，毕竟诈骗是需要获得人的信任，而熟知用户的个人隐私信息，是获得信任的重要一步。而手机实名制的出台，对于如何落实用户的个人隐私信息保护却没有任何明确的说明，对于如何追究用户隐私信息泄露也没有任何叙述，那么在对电信运营商毫无约束的新规定之下，有谁相信这个“手机实名制”能起到它名义上所应有的作用呢？倒是对于不法分子来说更方便了一点，因为守法人士都去实名登记了，这下无论是行骗还是报复，都可以做到更加精准。有谁还想学方舟子做侠客出风头么？有胆量可以去试试，这年头只要有实名制，什么侠客都可以一板砖撂倒，不怕贼偷就怕贼惦记，如今贼还可以顺藤摸瓜到你们家门口蹲点了，守法成本比不守法的潜在风险要更高。手机实名制这东西，只怕是和当年的某过滤软件一样，落得个虎头蛇尾的结局。

**漫画作者：阿克斯纳颗粒塔**



# 《梦回山海》"光之武器"华丽亮相

游戏中的武器是级别越高用得越强，使用高等级的武器怎么凸显与众不同的气质呢？《梦回山海》全新推出绚烂"光之武器"，让拥有者彰显个人气质和品位。





《梦回山海》是中青宝历时三年全力打造的首款回合网游大作，游戏以"中国古代三大奇书"之一的《山海经》为蓝本，结合可爱清新的Q版画风，构筑出浪漫宏伟的"上古异兽百科全书"。在这里，盘古开天、后羿射日等神话传说将悉数登场；穷奇、九尾狐、囚牛等上万种山海异兽与你一起并肩作战。《梦回山海》将还原一个最原汁原味的山海奇幻世界，让玩家在其中尽情冒险。

盘古开天，后羿射日，用的都是举世无双的神兵利器，这些常人看起来完全无法使用的武器，只有他们才能驾驭自如。如今这些神样的武器也闪烁着耀眼的光芒降临人世，让凡人也有机会享受这些受到上古祝福的武器的威力。《梦回山海》中玩家也能拥有绚丽多彩的"光之武器"，让玩家更显个性和另类。

## 光芒，至尊者的荣耀

游戏中能绝对凸显玩家身份的就是传说中的"光之武器"，这是只有高品质装备才能享有的特殊权利，在冒险时，手持发光的武器，任谁看到都会激动不已，敬佩之情不由涌现。光武是冒险者们梦寐以求的稀世珍宝，只有拥有足够的运气才能有幸获得。在任何时候都会散发光芒的武器，让拥有者永远都是焦点。





## 闪烁，斩裂一切妖魔

武器的光芒也注定了其强大的威力，拥有光武的冒险者在战斗中能更加轻松的对敌人造成伤害，也能更加轻松的取得胜利。武器不仅是身份，也是实力的体现，只有强者才能拥有这种至高无上的梦幻武器。华丽的技能配上闪闪发光的武器，将击退所有挡路的敌人，用耀眼的光芒照亮前进的道路。



## 光辉，坚持就有收获

想要获得"光之武器"可不是一个轻松的过程，玩家需要投入大量的精力去不断的尝试。在特定等级的装备达到一定强度的时候，武器就会受到上古的祝福，成为闪闪发光的神兵利器。当光武降临的一刻，所有的辛酸和努力都会随着欢乐而去，只留下拥有神兵的欣喜。准备好离火和各色的石头，为了拥有传说中的武器而准备吧。



上古神兵重现山海，锋芒毕露斩妖除魔。山海世界的最绚武器强势登场，拥有光武就拥有了不一样的身份和地位。让人神往的终极兵器，令人羡慕的耀眼光辉，这一切都有机会成为每一个冒险者的荣耀。准备好自己的武器，为打造创世神兵而努力吧！山海界的下一个英雄可能就是你！

官方网站：http://mhsh.zqgame.com

# 快乐游历，无痛升级——《梦想世界》0~40级全体验

《梦想世界》第二届"绝顶高手"全国争霸赛正在火热报名中，无论你是否玩过梦想，都不能错过这么一次绝佳的体验高级竞技的机会，更何况还有133个现金奖名额和最高5000元的冠军奖在等着你。

不过争霸赛规定最低报名等级是40级，对于老玩家来说，40级就是几小时的事情，但是新人可能就犯愁了：40级，好像登天一样，怎么能快速升到40级呢？相信你看了这篇攻略以后，你会发现，在《梦想世界》里，不仅练级容易，而且40级之前你已经可以拥有丰富的游戏体验，无痛升级的同时，还能将梦想快乐游历一番！

## 0~12级： 妙趣横生！领悟系统初体验


吾爱吾帮，吾爱吾友，游戏可以充满乐趣

在你刚打开电视机……哦不，点开游戏的时候，你便进入了一个全新的世界。不过不用心急，世界虽大，却很友善，系统贴心的准备了新手指导员，找他便可以领取一个"0级锦囊"，打开便可以获得许多初级装备，力保你斩妖除魔。然后吃掉包裹里的食物"炸薯条"，可以在每场战斗结束后自动回复气血。

接下来就可以按照提示做新手任务了，熟悉一下系统的同时，也获得许多经验；之后记得找战斗技能教师学习一下流派技能，然后找老江湖把不想要的流派关掉，这样才能保证不浪费灵感。所以最好每次升级之后先不急着继续升级，而是刷刷怪，很有可能就会"脑中灵光一闪"！领悟全新的招式哦！

然后就可以踏入长风岛升级了，捉个毛草团来做宠物，一般来说，只要有连击就算不错了。一个小窍门是看到"长风NS+++++++++"这样的喊话一定要毫不犹豫地加入，因为刷"闹事"的妖怪的经验可比正常刷怪高多啦！

10级以后，就可以使用提神丹来获得双倍经验了，提神丹可以在"组队集结人"处免费获得，每使用2个提神丹还可以获得一次找幸运小兔抽奖的机会。

## 12~20级： 桃李依依，拜师学艺两不误


每天的师门任务一定要记得完成哦

12级以后便可以离开新手村，记得选择一个喜欢的国家：青岚是高地之国，加洛是海洋瑰宝，天宁是森林之土，南遥则是平原明珠。

出村子以后可以做一些新人引导任务来获取经验，也可以去天水平原或是太息林地继续与妖怪们较量。等到20级的时候，就可以去师道殿领取导师交给你的师门任务了。每天的前两轮经验超多，做完20个有大量的抵用金奖励，每星期圆满做完5天以后还有额外的经验。


师徒系统让新手玩家更轻松

在这期间，千万别忘记吆喝几声，找个师父。有师父以后，好处可是大大的：剧情任务有人可以帮忙过了，游戏中遇到什么不懂的都可以问了，最重要的是，如果有人欺负你，师父一定站出来！这样的好事情，你怎么能放过？

## 20~30级：义字当先！加入帮派一起闯天下

对于梦想玩家来说，帮派是一个非常重要的集体，因为帮派给予的福利太多了，可以特训领悟，可以学习心法，可以精修招式。没有帮派的玩家，绝对会失去大部分的乐趣。


和帮派兄弟一起奋战闯关

新人来到帮派以后，就去找玄武堂主领取公共任务吧，堂主会拜托你帮助店铺老板运货，到城里的店铺老板那里，会告诉你路上有飞贼出没，一定要小心。在送往其他NPC的途中会遭遇战斗，很简单的，到达目的地后与NPC对话就完成了任务，一般说来，新人做一次任务就可以拿到3000~4000点经验的奖励，在低级时没有其他任务奖励比这经验更多了。同时，经常做玄武公共任务的帮众，也会得到帮主的青睐，以后请求帮忙打个剧情什么的一定会有很多帮友来帮助你的。

## 30~40级：活动无极限，升级更快乐！

30级以后就是一个全新的阶段了，无数的任务在等着你：修炼任务是每个玩家必修的功课，装备以后会换，宠物也要更换，唯有修炼才是陪伴你游戏一生的利器！有了修炼，会让你的游戏生活更加顺利！

副本任务也向你敞开大门，参加30级"倩女幽魂"副本，不仅可以获得可观的经验，而且还有随机物品的奖励。

日常任务更是数不胜数，从周一的摇钱树到周日的萝卜大作战，每个任务你都可以去参加了，通过活动来熟悉游戏、结交朋友、提升等级，绝对是最佳的选择。限于篇幅，笔者在这里就不一一列举了，大家可以查询论坛资料，或是在游戏中询问朋友。

看到这里，大家一定会发现，40级并不是很难，而且玩法非常多。如果你已经打定主意参加争霸赛，那么就赶快选择一个喜欢的服务器，取一个超酷的名字，开始一边熟悉游戏一边练级吧！升到40级，记得去明月镇找争霸赛报名人报名哦！




# 封神之旅，修真进阶之道

诛仙幻化世界，众生似莲花，无论是拔节而出，或是沉沦莲池底，都一样奋力挣扎，心有不甘。即使缺魂少魄，不论是人、是仙、是佛、是魔、或是神，为了成全自己那一汪欲念，哪怕是命定无果，亦要去与天斗一斗！

皑皑断崖之下，幽幽两岸之境，森然不见五指。一群渡鸟来回奋力的拍打着翅膀，晃眼望去密密麻麻一片，遮天蔽日。

突然一声响彻天际的啼哭，将渡鸟惊得四散而逃。

趁着渡鸟飞离的间隙，落日的余辉倾斜而下，照耀在暮霭沉沉的荷塘上，泛着冷冷的幽光。只见其中一朵硕大无比的睡莲上躺一个粉琢玉雕的娃娃，睁着挂有泪痕的大眼睛，被旁边一只悠然自得稀世罕见的九尾白狐逗弄着，慢慢停止了哭泣。一串散发着古朴檀香气的佛珠随着娃娃软软的藕臂晃动着，渐渐摆动出温暖的弧线。

在落日即将消失殆尽之时，远处飘来一女子突兀的声音，“死相，前面可就是禁地了！这都走了一天一夜了，别说人了，连个影儿都没瞧见。也就是你耳根子软，听信那个疯道士的话。要是没有，等着回去看我怎么收拾你！”

“前面就是了，就快了，就快了，娘子别着急啊！”一男子忙不迭的回答道。

十八年后，诛仙人界，荒村。

天空电闪雷鸣，一场大雨眼看即将落下。此时，一名身着碧绿色纱衣的绝色女子，翩然而至，动情的望着早已破败不堪的村落，陷入了冗长的回忆……

我叫合欢。在我七岁那年，一场瘟疫袭击了这个世外桃源般的村子，除了我，无人幸免。娘在弥留之际告诉我说，我不是她和早逝的爹亲生的。我不过是爹听信一名叫周一仙的道士的话，与她一同在盘龙峰下合欢崖内捡回的。当时的我身无长物，仅有这一串随我增长的其貌不扬伴我至今的佛珠。

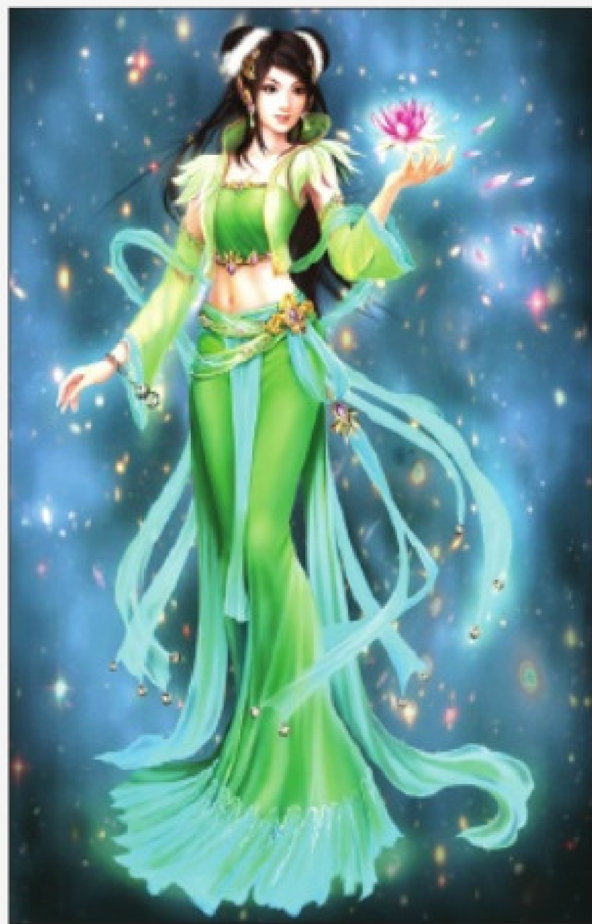
自此之后，我成了名副其实的孤儿。直到一年后，在我与野狼争食，被其袭击高烧不退的第七天遇到了一身白衣的红莲。她让我叫她“莲姨”。

我记得莲姨在见到我时，只叹息着说了两个词：“孽缘”。然后问我愿不愿随她修道，我毫不犹豫的答应了。原因无它，只为了那个自我记事起就在梦里闪现的伟岸男子，除了神龙见首不见尾的周一仙外，他是我追寻身世的唯一线索。我想要知道他的名字，追随他的脚步，唯有成为坊间传说中无所不能的神仙！

不知是我根骨奇葩还是足够刻苦，只用了两年我就学会了莲姨的全部绝学。后，在她的引荐下通过层层选拔，拜入了青云门的小竹峰下，成了一名正式意义上的修仙者。

那一年，我十一岁；那一年，我知道了梦中出现的男子叫张小凡。那一年，我知道了他现是叱咤仙魔佛三界的奇男子！那一年，我听说了他和转生为神裔公主的碧瑶、现为人界代表的陆雪琪之间的爱恨纠葛！

在小竹峰的日子很快乐，文敏师傅很喜欢我，却也总是罚我闭关。因为我总想着偷偷跑出去，想找到张小凡后确定我的身世。却不知为何，我从心里不喜欢陆雪琪师叔，





这个秘密只有小白知道。

小白是只千年九尾狐，道行高深。是我在一次偷偷下山时遇到的，那一次我遇上了一名试图调戏我的魔族男子，与他大打出手，却技不如人，在快要落败被擒之际，她救了我的命。

我莫名的喜欢她，总觉得与她很亲近，什么都与她说！她总是怜惜般看着我说，这叫“缘”。

经过了差点丧命的教训后，我变得乖巧了许多，也更加刻苦的学习各类仙法。在我十五岁那年，青云峰再次举办七脉会武，我不负众望摘得桂冠。自此以后，我脱胎换骨，正式成为仙界一份子，可以正大光明的出入青云峰。

现在，我得以再次回归到人类世界，站在儿时的这片净土乐园是因为连接神界通道的大门已开，人族与神裔，已在离荒村不远的盘龙峰外聚集。据师傅讲，这个世界其实有多个，只要打开神界大门，其他世界亦会出现。纷争在所难免。

这一次，碧瑶、陆雪琪、周一仙等均到了，我想我的身世可以借此机会查明了。

“合欢，该走了！我先走一步。”探测周围环境归来的小白将我从回忆里拉扯回现实。

“嗯。”依依不舍地再次望了望这片安静的村落，我随着小白转身向盘龙峰飞去。

随着距盘龙峰越来越近，我的头不知为何却越来越撕裂般疼痛，感觉灵魂要跳出身体，我被小白远远落下，然后我看见她轻易穿过结界。而后，我看到碧瑶召唤合欢铃……恍惚间我手腕间的佛珠崩碎，肉体化为一滩血水，魂魄随着指引缓缓升入天际与合欢铃合为一体……

那一刻，我突然明白，我不过是合欢铃遗留在人世的一抹意识，生于莲上，幻化为人，历经四十九道轮回。这是最后一次。

那一刻，我突然醒悟，我存在的价值不过是囊括世间百态后，在这封神之旅与合欢铃合二为一，帮助碧瑶一行，突破最后的结界，打开神界的大门。

那一刻，我恍然记起，第一次见到莲姨及小白时她们怜惜的表情，不过是早已看透我的结局为我叹息。

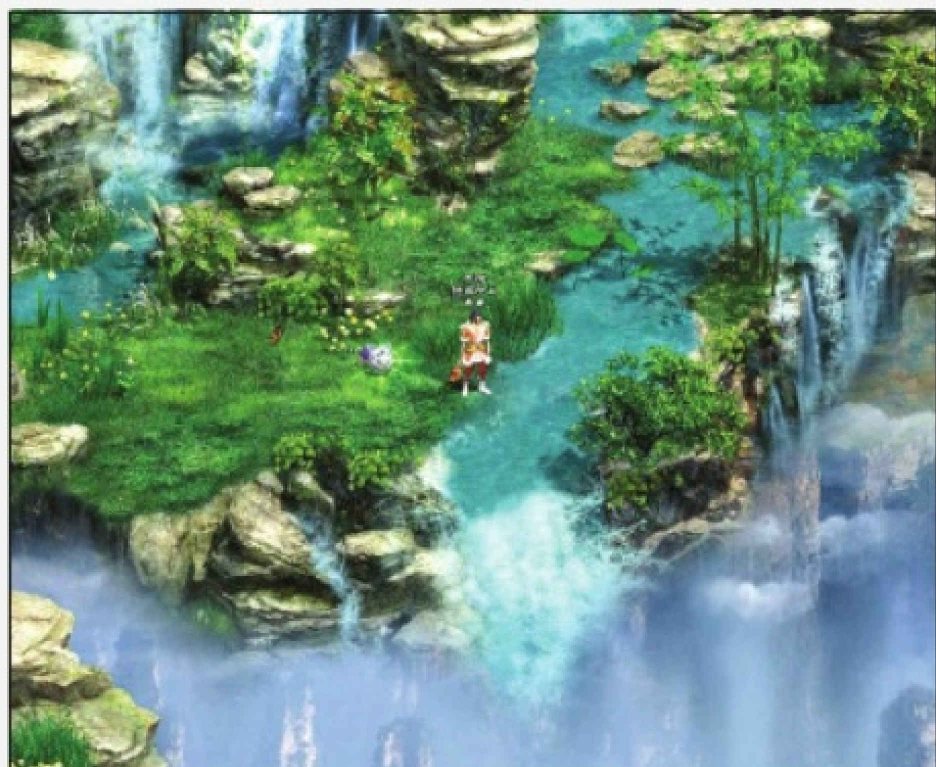
然，其实这一世于我已足够。在这修真道路上，得以发挥自己的最大作用，此生亦无悔无憾！

# 初探《征途2》：画面惊艳 轻功拉风

《征途2》第三次研发测试8月中旬高调开幕，终于揭开了神秘面纱，让外界能够一睹庐山真面目。作为当年名动江湖的2D游戏《征途》的后续与再兴之作，《征途2》继承了怎样的家传绝学，又修炼了如何的独门绝技？

## 画面——2D的细腻中国风

打开《征途2》，从开始界面直到创建人物进入游戏，色调走的都是清爽明快的路子，蓝天白云，碧波青草，配合上游戏里随处可见的花草鱼兽虫林鸟木，仿佛展开了一幅古时的泼墨山水画卷。除却意境的营造，《征途2》的美工在细节上也得到充分的体现。人物走在光滑路面上时的倒影，招式技能扰动气流撕裂大地的华丽效果，画面特效远胜于一般3D游戏，带给人以丰富的视觉享受。



## 任务——主次分明，环环相扣

《征途2》的任务系统做得十分出色。新手进入游戏，首先接触的是主线任务，剧情围绕着主线任务展开，新玩家们逐渐开始了解故事背景与游戏操作；随之而来的是支线任务，完成后会有金钱、经验值以及兑换装备所需的功勋值的奖励，对主线进行补充；再之后当玩家达到一定阶段会出现珍品任务，奖励优秀的道具装备；最后有日常任务，像种植与PvP任务，会是一定等级后的玩家经验值与功勋值的主要来源。《征途2》的任务追踪系统将会告知玩家可接任务的NPC以及如何去完成当前任务，既便利且快捷。

## 系统功能——多样的玩法，贴心的设计

### 个人庄园

达到一定等级的玩家可以通过任务获取一座个人庄园，追随全民偷菜的浪潮，个人庄园里不仅可以种菜养猪，也可以窃取他人果实中饱私囊。具体而言，个人庄园对于玩家的重要性主要在于提供了宝贵的经济支撑，玩家前期经济拮据的状况将通过庄园种植与养殖得到极大改善。“多劳多获，勤奋致富”的理想在《征途2》的世界中通过个人庄园得到了充分体现。



### 玄兽系统



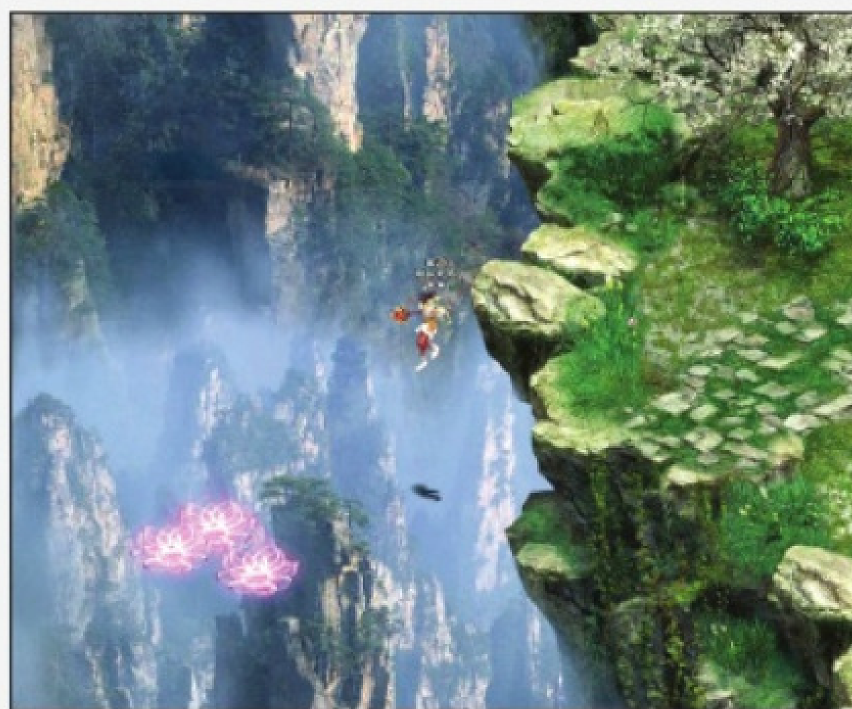
玄兽是《征途2》中宠物的别称。新手进入游戏后很快可以接到玄兽任务获取第一只宝宝，以后在打怪时也会有几率随机出现可抓取的玄兽。《征途2》中的玄兽外形可爱，技能强大。不同的玄兽能习得不同技能，分别能够增加玩家攻防属性或者刷怪效率。玄兽间交配生子还能生出下一代，现在游戏中已经出现了大量的“玄兽亲家”，玩家们在玄兽问题上的互动给游戏凭空增添了许多笑料与乐趣。

### 装备兑换

多余的装备如何处理？用之无助，弃之可惜，《征途2》的装备兑换系统帮你变废为宝。在玩家打怪练级的过程中会获取大量低品质的装备，首先可以通过装备合成逐渐打造高品质装备，但如果等级比人物相差太多也就没有合成的必要。比方说比玩家低十个等级以上的装备，与其合成不如去累积一定数量，然后拿给特定NPC可以兑换为玩家可用的高品质装备。或者也可以选择在交付某些任务时交出装备兑换更高倍数的经验奖励，抑或是干脆喂给玄兽宝宝增加快乐度，都不失为一种废物利用的好方法。

### 轻功与游泳：

在2D画面中，《征途2》大胆地推出了轻功与游泳功能。在游戏内许多原本难以到达的地方，使用轻功与游泳道具就可以到达。飞檐走壁，决战紫禁之巅，开始成为可能。这一全新大胆的设计，为《征途2》的地图加入了3D元素，不少玩家都开始利用这个玩法，有的飞檐走壁抄近道做任务，有的约战皇宫之巅公示天下，不亦乐乎。



以上虽然碎碎念了许多《征途2》中的功能与玩法，但面对游戏中更加庞杂的内容，笔者依然觉得言不尽意，难以说清。概括地说，《征途2》是款2D游戏，却不逊于许多3D游戏的画面，是款线上角色扮演游戏，却兼具了不少的动作元素，是款强调PK的网游，却有丰富的休闲与养成玩法。也许《征途2》的庐山真面目，还有待于每个玩家亲自去体会，去观察。

# 揭开《永恒之塔》新版本面纱，探寻龙界的奇妙

重磅来袭，由韩国第一网游巨头NCsoft精心打磨制作的奇幻MMORPG《永恒之塔》全新版本曝光，传说“进军龙界”这个新版本新增内容更加丰富，新玩法比起以往更加具有趣味性，主打新地图龙界再次掀起3个种族之间的血雨腥风，新RvR要塞战将带给你最刺激的游戏体验，让新老玩家都能感受到一个不一样的永恒世界，新版本将完全颠覆你的想象。尊严与荣耀，谁将会成为龙界新一任霸主？现在让我们一同走入永恒世界当中，揭开这层神秘的面纱。



## 风光旖旎的龙界大陆

《永恒之塔》在游戏画面上的表现对玩家而言可以算是一种福利，向来以制作精致、追求电影级别画面真实感而著称的《永恒之塔》在新版本中开启的全新区域——龙界大陆更是有了新的突破，玩家完成新增的50级任务后就可以从都市前往龙界。在龙界中天族幽暗静谧的英吉斯温城，魔族古典精致的格尔克马洛斯城，各种各样的地势风貌再现了西方建筑的唯美，各大地城的宏伟壮观更是给你带来震撼的视觉大餐。并且新版本当中追加了通过风路进行移动的系统，在新地图当中玩家将可以看到有风流动的样子风路，进入之后玩家将跟随风路的风向移动。在风路中移动的时候，不会减少飞行时间，玩家不能攻击或者被攻击，所以也很安全。除了风路移动之外，还新增了可以通过上升气流和间歇泉移动的功能，玩家可以通过上升气流和间歇泉，到达高处或者进入在上空的风路，不过上升气流和间歇泉通常会有怪物堵住，所以要先杀掉怪物才能使用。多样的移动方式更方便让玩家深入感受新区域当中的每一处美景。



## 天/魔族新定制人物造型

《永恒之塔》世界当中拥有着大量精美服装道具。军装、爵士服、晚礼服等时尚缤纷的华丽服饰让你眼花缭乱，男性穿上去玉树临风帅气逼人，女性穿上去妩媚动人、如月如花。而人靠衣装美靠靓妆，这些的前提还是你得具备一个好底版，一个俊秀靓丽的人物造型让你在冒险旅程当中都可以保持一个好心情，相反，如果自己的角色真是那么不尽人意的话，玩起来也没什么动力。在此次新版本中为了可以更加贴近玩家心目中的理想角色形象，新增加了男女角色脸型各4种，男性发型新增5种，女性发型新增8种，让本来强大的人物创建功能变得更加完美。



## 千奇百怪的奇妙宠物

在新版本当中，宠物系统的加入让永恒之塔趣味性又增加了不少，多种搞怪超萌的宠物不仅逗趣可爱，而且还十分聪明。与其他网络游戏有所不同，宠物系统除了观赏之外，每只宠物都会有独特的功能让你在冒险时如虎添翼，功能基本分为5大种类，他们分别是：

观赏类宠物：这类宠物纯属给玩家观赏之用，对角色没有任何作用。

信号类宠物：当敌人临近时，这类宠物会给主人发出警告。

背包类宠物：携带这类宠物将能够扩展背包存放物品的数量。

生产类宠物：此类宠物在被喂养好的情况下，能够生产主人需要的物品。

纯种类宠物：此类宠物是多功能的，能够使用以上所有宠物的功能。



玩家在冒险的同时也要注意宠物们的心情，与它们做一些小互动让它们更加听话。在宠物窗口当中你可以看到宠物当前状态、储备和口味等信息，当小宠物饿了的时候，你可以给它喂东西吃。使用称赞宠物动作，游戏角色就会摸摸宠物，宠物也会有所回应做出一些调皮的动作，十分可爱。当玩家爱心情低落时看看小宠物的憨态，自然烦闷全消啦！

宠物可以通过基纳购买或者完成任务得到，通过与宠物商人交流，你可以买、卖或丢弃宠物蛋，并且在买宠物时可以选购三件宠物饰品。宠物格数上线为100，但同时只可以召唤出一只宠物。作为一个负责的主人，玩家必须要坚持喂养所拥有的宠物。

宠物系统的加入想必会让许多女性玩家们为之动心，可爱搞怪又囧趣的宠物也将成为《永恒之塔》当中一道亮丽的风景线。做为男性玩家，带着一只可爱至极的小宠物出现在人群当中，是不是更加吸引MM们的目光，换来MM们的好感呢？

新版本的推出将会让永恒世界变的更为精彩，更加优化的游戏系统等诸多全新内容让你感受到前所未有的终极游戏体验，敬请期待神秘的“进军龙界”！

# 菜鸟摇身变剑仙——《剑仙》新手成长小故事

## 迷茫

从我的双脚踏上凌烟城土地的那一刻起，一种“刘姥姥进了大观园”似的茫然感一直围绕着我。与一望无垠的凌烟城地界相比，生我养我的剑仙谷显得渺小了许多。难怪老人们常说“天外有天”；难怪赵天师死活不让未满10级的修仙者离开剑仙谷，外面的世界很精彩，却也很让人无奈。

就像我，堂堂蜀山一脉、剑仙谷最英俊帅气的金刚，面对凌烟城郊外这片怪物猖獗的土地，也只能是张飞穿针——大眼瞪小眼。虽然遇上佳人赵丹秋，得到了一柄飞天神剑，拥有了御剑飞行的本事，但我依然对这片未知的土地充满忌惮。

尽管我能够御剑飞天，但我依然忌惮这片未知的土地

## 遇故

“咯咯……，清风你终于出谷了啊！”伴随一阵银铃般的笑声，一个好听而熟悉的声音传入了我耳中。传音入密这等功夫，在修仙者中极为常见。

这声音……不是我家隔壁的二丫吗？这小妮子乃是剑仙谷有名的风雷法师，离开剑仙谷也有些时日了。

“哎呀！二丫妹子，好久不见了。你风雷一族修炼速度惊人，愚兄自愧不如啊！快传授点修炼秘诀啥的，也让我迅速成才嘛！”我打趣道。

“呸，你说话还是那么不正经。”二丫笑骂道，“你初出剑仙谷，是不是遇到什么困难了？”“嘿嘿，你就像我肚子里的蛔虫，啥事儿都瞒不过你。这不，我正为修炼发愁呢。要不你飞来我这里，咱俩携手修行，做一对人人羡慕的仙界侠侣吧。”我笑言。

“你想得倒美！”二丫直接给我泼了一瓢冷水，“你现在和我差距有些大，我过来帮你，会耽误修炼进度的。不过，我可以指点你如何迅速提升修为等级。”

虽然不能有佳人相伴，但二丫的话语足以让我开怀大笑。有了这位风雷高手的指点，我的修仙之旅将不再迷茫。我洗耳恭听。

杀蛤蟆，除妖魔

## 修行

“你现在四处转转，但别急着和周围的怪物动手。这些怪物给予的修为奖励一般，不值得你大费周章。”二丫轻声说道，“凌烟城郊外有许多需要帮助的人，你可以根据任务天书中的提示，逐一完成这些任务。当你将凌烟城郊外的所有任务完成后，修为就能达到20级了。”

按照二丫的意思，我将飞剑召出，寻遍这片土地的每一个角落，做了许多侠义之举，也遭遇了一件又一件诡异而惊险的奇事。蛤蟆洞前，我用一枚小小的五雷令，召唤出九天玄雷，击杀了千年妖孽蛤蟆精；诛仙阵中，我化身为金甲战士，以一己之力铲除了噬魂火尊；明月湖畔，我施展招魂绝技，将怨女狐灵儿的鬼魂导入身躯之中……剑仙世界的侠义任务，堪称一绝。

斩火尊，护苍生

在获得美名的同时，我的修为飞速提升。当我的修为提升至20级时，凌烟城郊外已经不适合我修行了。遵照二丫女侠的指示，我御剑飞往仙踪林。那里，有着更多需要帮助的人们。

一如既往，仙踪林的修行也是以任务为主。略为不同的是，在仙踪林东北方的隐龙村里，有一个神秘的贪吃仙人，这个来自彼岸山庄的神仙正需要人手办差。我每天都能在他那里接取10个任务。任务内容很简单，无非就是采集资源、击杀妖魔、夺取物品等等，对于我等修仙者而言，可谓易如反掌。完成这些任务后，我们会得到大量修为值，修行速度一日千里。

一脸和气的贪吃仙

## 志向

终于30级了！按照二丫的说法，我也算是一名合格的剑仙，能够参与一些仙家活动了，十二神兽的使命、南斗仙宫的劫难、神虚幻境的挑战……我在剑仙大陆上的幸福生活有此开始。我要加紧修行，争取早日赶上二丫，赢得美人芳心。对了，听说云霄城主心如貌美如花、英姿飒爽；日后，我一定去会一会这传说中的第一美女。P

仙踪林之后，是火龙洞。神秘的火龙洞，我来了！

# 《神兵传奇》内测体验报告

《神兵传奇》是一款大型玄幻武侠MMORPG。其画风、场景设计、角色形象忠于《神兵玄奇》原著，选借了原著数量众多的精彩战役和剧情。游戏采用虚幻3引擎打造，在游戏画面方面有非常出色的表现。

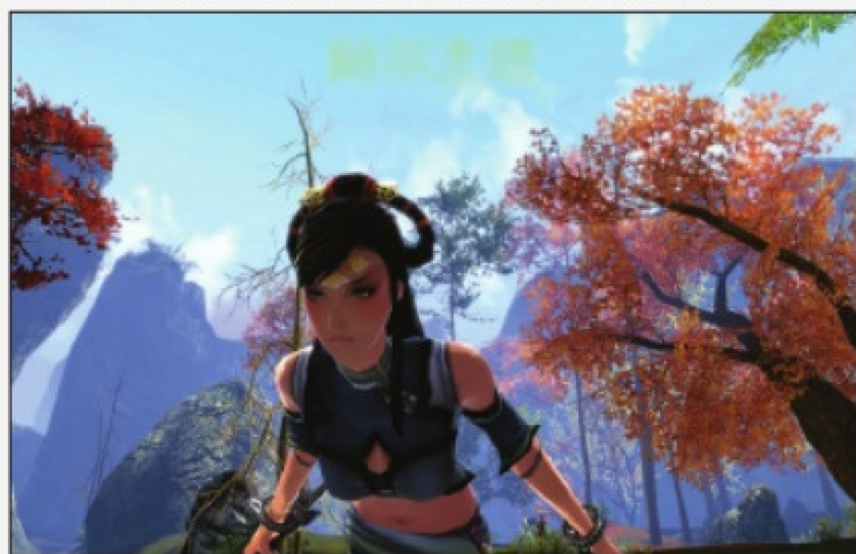
游戏传承了原作《神兵玄奇》的诸多精髓，不仅有中国神话贯穿始末，更有悬疑剧情起伏跌宕，引人猜想；东方、南宫、西城、北冥四大家族间的恩怨情仇，与魔道间的正邪对立，加上中式古代建筑、鲜明的人物形象、各大神、魔兵器的活灵活现以及各种原作的经典元素都巧妙地融入游戏。而在漫画的基础上更加入了许多网络流行元素，使得游戏本身更具备可玩性，开拓出拥有深厚中华武侠文化底蕴，可玩性、可塑性强的网游新"传奇"。

## 游戏画面美伦美奂

游戏采用了虚幻3引擎，其画面表现效果非常不错，本次测试版本呈现的是优化后的整体效果，游戏画面十分精细，非常有质感，无论是怪物、人物、场景，都很逼真。值得一提的是游戏场景非常漂亮和壮观，给人一种震撼的感觉。当然，从这几点也可以看出研发团队是非常用心的在制作这款游戏。



在游戏中，人物职业技能的动作性极强，近距离作战动作的连贯性以及绚丽的技能特效都制作得相当华丽，剧情CG的加入给人的感觉好象是在看电影一样，相当完美。与现在的韩国网游画面有得一拼，在国产网游中画面应该是目前为止最好的一款国产网游了。战斗时候物理特效很强大，每种怪根据玩家攻击方式的不同倒下的方式都不一样，带有物理破坏效果，这应该归功于虚幻3引擎的强大。



游戏的音乐特效也十分的完美，在游戏中你不时会听到小河的流水声，踩在草地上的嚓嚓声，人物跑动的脚步声，更有挥刀砍怪的厮杀声，释放技能的咆哮声，建议在游戏中使用音箱，效果绝对震撼。

## 游戏操作简单贴心

下面是大家关心的游戏操作系统，游戏的操作其实非常简单，新手指导也很贴心，基本就是以键盘和鼠标相结合的方式来进行操作。

游戏操作方式包含了目前主流的所有类型的操作方式，为WASD键盘控制方向模式，快捷键位为键盘与鼠标混用，不过最好在战斗中不要用鼠标移动，因为游戏的战斗模式是全开放自由式的，游戏战斗很有动作游戏的感觉，移动中释放技能，战斗时候跳跃闪避这些都很平常，如果用鼠标移动方向只能是得不偿失，所以习惯了鼠标移动的玩家们还是要多练练，要熟练使用技能配合需要一定的时间磨合。



## 内测版本特色指引

这次开放了兵魂系统，5级别就能学习兵魂捕捉技能，可以用技能把野外的妖魂捕捉到炼妖壶中，这个系统和一般的宠物系统不太一样，一般网游的宠物系统是抓到了宠物就能拿来作战了，《神兵传奇》里面抓到的宠物妖魂不能作战，也不会得到经验，只能用来观赏；想要妖魂战斗就要把它们用武器和炼魂散将妖魂炼成兵魂，兵魂作为玩家角色的宠物，可以协助参与战斗，有很强大的助力。

这次游戏还开放了一个神兵宝鉴系统，类似于成就系统，不过其中的收集要素非常多，是集合了成就与收集二大系统的综合体，而且收集的物品用类似卡牌的形式表现，难道以后会有"神兵杀"这样的小游戏么？或是玩家之间可以把卡牌拿来相互兑换呢？不得而知，总之这个系统很时尚也很符合潮流。

再有就是元神系统，也就是个天赋系统加强版，因为人物升级和元神升级都必须尽量同步，不然差距大了人物等级就升不上去了，元神升级以后得到的技能点，就可以点开N键升级自己需要的技能，每个职业可以走的专精或者全修路线还是很多的，这点就仁者见仁智者见智了，记得升级技能以后点元神开启按钮，不然元神技能是锁定的，你会无法使用的。

## 测试总结

首先游戏本身的期待值和所引发的市场效应是非常强烈的，其次《神兵传奇》本身也是一款在国产网游制作中非常优秀的一款网游巨作，绚丽的游戏画面，宏伟的游戏场景，逼真的人物形态，种类繁多的任务系统贯穿着整个游戏，使其在一定程度上摆脱单纯的打怪练级的枯燥方式。

丰富的兵魂和神兵宝鉴系统又近一步丰富了游戏可玩性，而职业的多重化，又提升了团队作战的效率，使玩家体验到团队协作的乐趣，这样做的好处就是使玩家之间的交流更加的频繁与融洽。



一款好的游戏，必须要有一个好的运营，运营的好坏直接影响到游戏未来的发展，总体来说，《神兵传奇》没有让人失望，期待更多后续内容。P

# 《艾尔之光》游戏前瞻评测



## 游戏职业

游戏目前共有五个基础职业，分别是：弓箭手、战士、魔法师、剑士和召唤师。每个职业在达到15级后各自有两个一转职业供玩家选择，而每个一转职业在等级达到35级后又各自生成两个二转职业。简单来说，职业层次为5→10→20，最多35个不同职业角色供玩家体验。

弓箭手：蕾娜，擅长使用弓箭的精灵族美女。拥有强大的远程攻击能力，在与怪物近身时会使出眩目的连踢技术，配合灵活的二段跳跃术，做到攻守兼备，制敌于千里！

战士：艾索德，擅长使用大剑，在力量与速度方面有惊人的爆发力。拥有各种华丽的近身格斗技能，在战斗中身先士卒，给队友提供最好的保护。

魔法师：爱莎，掌握火系与雷系法术的萝莉小法师，拥有多项提升队友能力的辅助技能，后期可使用强大的魔法秒杀敌人，是组队杀怪的不二人选。

剑士：雷文，一半以上身体是机械，可以用机械手臂进行强力攻击，还能使用飞快的剑术。

召唤师：伊芙，能够进行机械召唤，经常能命令身边的机械宝宝对敌人进行攻击，可以随意操纵各种机械。

## 游戏特点

《艾尔之光》作为一款3D横版格斗游戏，其自身拥有许多同类游戏所不具备的游戏特色：

### RPG与格斗元素的完美组合

在进行死斗及生存战模式时，玩家可以随时进入对战场地，并不需要等待。

即杀入激战场地与敌人进行生死格斗！玩家也可独自或组队参与以故事背景为平台的闯关任务【副本】来锻炼自己的技术及等级，而崭新研发的游戏系统还可提供玩家进行自家武器制作、强化道具、角色技能树育成、属性及能力赋予等等的功能，让玩家感受到各种成长路线的乐趣~~同时也能够透过对战中所释放的独有“觉醒”爆气系统！令玩家360°全方位感受到极速ACTION所带来的澎湃动力。



### 激烈格斗，绚丽效果配搭动漫元素

整条游戏脉络穿插着可爱的动漫剧情，贯穿始末，无论是玩家入门伊始的新手教程还是游戏中充满挑战的副本任务，无不让玩家们享受激烈刺激的格斗体验同时，感受绚丽动漫的清新怡然。纵观玩家们各自的游戏历程和成长轨迹就仿如一步循序渐进而又跌宕起伏的动画片，播放着属于每一位玩家自己的奇幻探秘旅程！



### 清晰、快速、简单的游戏操作

游戏的UI操作非常简洁，从登陆游戏到选区角色，从NPC对话到交接任务都无需玩家耗费过多的冗余操作，界面布局清晰明了，配合色彩适宜的窗口画面，彰显游戏超人性化的UI设置。

同时，游戏操作以传统的横版键盘操作键为主，4~8个功能键足以令玩家体验游戏过程中的各种格斗技巧和角色行为，方便易学。

### 个性DIY，趣味技能树

游戏中错综复杂的技能树系统也是颇受期待的另一大特色，玩家可通过升级后积累相应的技能点选择不同的技能脉络进行学习，当然经历不同技能轨迹的角色在后期的人物养成和职业转型也会有所不同，可谓是“角色类型多，玩家自定义”，让玩家成为游戏的主角，更多地参与到决定游戏发展轨迹的角色身份中去。



### 超爽快丰富组合连击

游戏中针对不同角色匹配各自的连击按键，令玩家领略格斗带来的爽快体验，丰富的组合操作也会使枯燥反复的格斗过程显得更加灵活趣味！

## 游戏画面

《艾尔之光》的游戏画面虽然不如一些大型3D网游那般气势磅礴、浩瀚广阔，然而，但凡初入游戏的玩家还是会被其清新唯美、炫丽逼真的直观影响所震撼，丰富艳泽的画面色调、俏皮可爱的人物造型、浓重写实的光影处理以及层次鲜明的场景元素，所有的一切都极好地配搭极富动漫元素的界面风格，令玩家对此印象深刻。尤其是喜好动漫的达人们对于如此画面风格，想必是欲罢而不能了。

## 总结

作为一款3D横版格斗闯关游戏，《艾尔之光》以其炫酷震撼的特效表现、激爽明快的格斗连击、清新动感的漫画元素抓住了众多玩家的心。整体上来看，《艾尔之光》无论在画面表现还是玩法体验上都能做到张弛有度，是一款不错的格斗游戏。《艾尔之光》目前由巨人网络大陆代理，预计第四季度就能与广大玩家见面，敬请期待《艾尔之光》萌耀天下，你准备好了吗！P

# 轻松网游《成吉思汗2》内测带你玩“天上人间”




说到“天上人间”，普通人的第一反应是想到纸醉金迷奢侈糜烂的高级夜总会，又或者想到是缠绵悱恻的琼瑶爱情剧。然而作为一个《成吉思汗2》内测中的玩家，首先想到的，必然是“轻松大量拿经验、金钱、道具的游乐场”。请注意，这句话不是比喻句，而是陈述句，因为“天上人间·麒麟”本身就是一个只属于周末狂欢的主题乐园。



“天上人间·麒麟”的场景外观同样被设计成了一个有摩天轮和霓虹灯的现代的游乐场。跟现实中的游乐场一样，“天上人间·麒麟”只在每周六和周日的12点30分到22点50分这个时间段开放。在这个游乐场里，玩家不需要重复打怪、跑地图、下副本、做任务这些日常游戏项目。就像放了假的孩子不需要考虑作业一样，玩家只需要参加到那些让人放松的小游戏中，就可以轻松拿到大量经验金钱还有道具了。而这个游乐场里的“游乐设施”分为四种，分别是“暴龙大作战”“疯狂宝箱”“水晶球总动员”“乐透彩票”，是不是听起来就非常鬼马？那么这些鬼马的“游乐设施”又该怎么玩呢？

## 暴龙大作战

见过选美女，但是有多少人见过选恐龙呢？这个暴龙大作战，可不是放两只恐龙打架，而是要给恐龙选美。选美的方式是投票，得票较少的那只恐龙获胜。没错，就是得票少的获胜。因此玩家可不能想着一劳永逸一票定乾坤了，要观察两只恐龙的支持率并分析选票的增长趋势来慎重选择恐龙，还要随时准备“见风使舵”，一旦大事不妙，便得果断倒向另一边。当然，为了回报玩家们的“厚爱”，胜出的暴龙也会提供十分丰厚的经验奖励给支持自己的玩家。输掉的恐龙方玩家同样有奖励，但是在优厚度上自然就要比优胜方稍微差点了。









## 疯狂宝箱

与天降宝箱一样，疯狂的宝箱也是个开箱子游戏。然而，这次却不是要玩家开箱子找任务物品，而是开箱子试手气。在每周六、日的活动时间段中，宝箱每隔一小时刷新一次。于12:35分开始首次刷新，并放出系统提示。这时候，玩家们就需要根据提示去抓紧时间找宝箱了，因为15分钟后，也就是12:50分时，宝箱就会消失。如果玩家在15分钟内在游乐场中找到到了属于你自己的宝藏，就有可能获得增加天赋的道具、不同的经验值、Boss召唤符、天上人间·麒麟的寻宝图碎片甚至是直接开出Boss。开出Boss召唤符的玩家可以按照说明，到游乐园中指定的地点去召唤Boss。开出寻宝图碎片的玩家则需要集齐五张碎片拼成一块，再按照寻宝图的指示在游乐场中对宝物进行挖掘，至于会挖出什么了不得的宝贝嘛，这里先卖个关子，玩家们如果好奇，还是自己去挖来看看。而直接开出Boss的玩家，则需要立刻投入战斗，而且在战斗结束后，需要玩家眼疾手快地将掉落物品一扫而光，因为，Boss是人人都可以参与击杀的，掉落也是人人都可以拾取的。

## 水晶球总动员

游乐场中的项目固然有趣，然而也不能因为贪玩耽误了大业。除了暴龙大作战可以获得丰厚的经验以外，水晶球总动员也同样是升级练级必备良项。据说，主策划设计这样一个活动的根本目的就是使玩家“抛开打怪、跑地图、做任务也能轻松获得大量经验”，因此有了这样一个堪称“福利”的活动。水晶球总动员的规则非常简单，玩家只需要去收集游乐场中四下散落的水晶球，就能够轻松开出大量经验或者是珍贵道具。玩家，尤其是上班族的玩家，再不必为经验等级劳神费心，只需要在每个双休日按时来参加这个活动，就可以轻松拿到海量经验了。

## 乐透彩票

此乐透彩虽不能像现实生活中的乐透彩那样给人带来巨大的现实经济收益，却也跟现实生活中的乐透彩差不多。每个周末当玩家首次进入游乐场时，就能获得一张免费送出的乐透彩票，等待每天7次的开奖。如果玩家有幸中奖，将会带来巨大的经济收益。

除此之外，游乐场中还为不喜欢这些小游戏的“大孩子”准备了钩窑和勾栏曲台，副本控的玩家不妨来这里一试身手。总之，“天上人间·麒麟”玩法多多，花样多多，让玩家有暇体验游戏的另一种风情。

# 《极速轮滑》游戏心得



《极速轮滑》是中华网游戏集团（CDC Games）旗下首款极限运动竞速网游，它以轮滑运动为题材，在保留有经典竞速网游精髓的同时，结合轮滑运动自身的特点，融入了众多的创新元素。个性十足的人物角色，时尚靓丽的服饰装备，赏心悦目的花样特技配以紧张刺激的竞赛模式，让爱生活爱运动的潮人们轻舞手指，便能尽享轮滑乐趣。

从登录进《极速轮滑》的第一刻起，便感受到这款游戏充斥着浓郁的街头文化气息，十分符合轮滑运动的气质。第一次进入游戏的玩家首先来到的是人物选择界面，在二次测试版本中，开放一男一女两位人物角色供玩家挑选，每人各拥有3件上装和三件下装可供玩家搭配，虽然都是很基本的款式，聊胜于无嘛。输入昵称就可以正式开始游戏了。

《极速轮滑》的新手引导很有意思，开场任务便是“危楼逃生”。一上来，“我”便置身于一片火海之中，慌乱之时，一个叫“大兵”的健硕男子疾驰而来，告诉“我”：楼要塌了，赶紧逃命。两人对话结束后，画面上便出现操作提示，使用键盘的上下左右四键移动，还是很简单的，“我”亦步亦趋地跟在“大兵”身后，在浓烟密布的楼道中向前摸索前进，避开炙热的火焰，还要留神脚下四溢的油污，不小心踩上去会滑倒的。处境险恶，突发状况频出，在游戏提示和“大兵”的指引下，“我”一路跌跌撞撞得跳过废墟，躲过塌陷的楼面，穿过火势凶猛的走廊，一路上学会了跳跃、下蹲、磨滑、撞击等基本技能，最后逃出生天。有心的玩家，逃生路上多加留意就会得到100金币的意外之财。

通过新手关的考验，玩家来到了恩伯顿市区，这里也是《极速轮滑》的游戏大厅。在这里，玩家们可以开展拉火车、智力问答、绕杆、高台跳远等游戏，还可以从分布全城的各个NPC那里领取各式任务，完成这些任务后，可以获得丰厚的资金与经验奖励。这座轮滑之城是轮滑爱好者们的天堂，碾磨杆，跳板随处可见，城中设有两处极限运动竞技场，其中组合技巧台、U型池等设施一应俱全，是轮滑达人们一显身手的好舞台。

作为轮滑菜鸟，虽然凭着轮滑天赋在之前的那场大灾难中侥幸逃生，但轮滑的技术还是需要一步步磨练。“我”通过尼肯的介绍，找到了热心的琪琪，她会很耐心得讲解并示范如何滑行，刹车，蹲下，跳跃等一系列基础轮滑技术，虽然这些“我”已经掌握了，但耐心地多学一遍没有什么不好吧。《极速轮滑》的基本操作由“Ctrl、Z、X、C”键以及方向键组成，在教学过程中，画面下方会有很大的键位示意图，动作所需使用的按键演示与操作时都会用红色标明，简单易懂，新手玩家毫不费力就可熟练掌握。在日后学习更高级的特技动作时，会使用到几个键的组合，喜欢微操的玩家能力会得到充分展现。



在《极速轮滑》游戏大厅中，玩家会遇到许多不同职能：的教练，例如新手计时教练，特技教练，新手比赛教练，初级比赛教练等等，随着玩家能力的不断成长，玩家可以从他们那里学到更多技能，开启更多赛道，获得更多装备。MMO成长元素的融入，使得游戏更加有趣味。





掌握基本操控技巧后，玩家就可以进入比赛大厅，体验与其他玩家对决的快感了。《极速轮滑》中有个人速度赛，个人道具赛，团队速度赛和团队道具赛四个比赛模式供玩家选择。数十条风格各异的赛道和数十种道具赛趣味道具，让比赛精彩纷呈。部分赛道拥有不同路线可供选择，熟悉赛道，并且技艺高超的玩家可以选择抄近路获得一定优势，同时，赛道中都设有多个技能点，玩家在技能点上成功使出前空翻、团身旋转、龙卷风等指定的花样特技动作，便可获得额外奖励。这让比赛不仅仅是速度上的比拼，更是展示自我的特技秀。

《极速轮滑》中还设有两个商城，一个是专门提供各种服饰装备和道具的轮滑商店，其中让人眼花缭乱的上百件时尚服饰装备，从太阳镜，背包到头盔手套应有尽有，还有炫彩礼花、经验提升卡等等实用道具出售。另一个是为提高装备性能特设的轮滑鞋改装店，出售各式各样的零部件，供玩家自己动手打造轮滑利器，满足实际需要。

《极速轮滑》的二次封测活动即将结束，这里没有血腥杀戮，没有刀光剑影，取而代之的是浓郁的街头文化和漫画风格以及一种自由的感觉，这就是极速轮滑的世界。让我们对此款游戏下一阶段的进展拭目以待。P




# 《天下贰》：文化与游戏的再定义

初入大荒，盘古开天辟地，清气上浮为天，浊气下沉为地。清气分为两支，西华至妙之气化为昆仑，昆仑之主神为西王母；东华至玄之气化为东海，东海之主神为帝俊。浊气亦分为两支，北极至恶之气化为幽都，幽都本无主，自颛顼去后自称幽都王，始有首领。南极至善之气化为世间生灵，大荒世界自此成形。

这就是《天下贰》，一款以中国古典神话为背景的网络游戏，它的宣传口号是："国韵网游"。国韵二字让我心动了一下，看多了国产网游的古典神话、玄幻题材的宣传，可是游戏里没有一点古典的味道，国韵并不是点开画面一团漆黑的墨色，也不是鼠标点地上溅起一团墨汁，国韵不是把NPC名字复用古代的圣贤，然后在后面加一段"有文化"的人物介绍。不是说标注了年代就是古代，长裙拖地就是典雅，在没有完备的世界观的前提下，一切都是空谈。对比欧美的游戏文化，那种热爱是在认可游戏文化之后才会有的举动。也许是时候去看看这部号称国韵网游的《天下贰》了。

风姿卓绝的人物，空灵优美的音乐，让人不觉忘了是身在游戏还是身在梦中。中华灵韵在其间流淌，这是只有中华民族的后人才会感受到的共鸣。以云麓仙居为例：炎帝之时，蚩尤、刑天组织了妖魔军队，意图推翻炎帝，夺取其部落的统治权。炎帝于是向黄帝轩辕氏求助，共同抵抗妖魔。黄帝手下有应龙、女魃两员大将，其中女魃是旱神转世，居住的地方总是烈日炎炎，土地焦裂。黄帝得九天玄女所赐天书三卷，将之授于旱神转世的女魃。凭借着天书与神体，女魃一举击败风伯雨师，功勋无量。



如果说一款游戏仅仅展现的是文化的话，我们宁愿说它是部电影，游戏中所有的文化本来也是只能为游戏本身服务的。完备的职业系统，丰富的任务活动，充满团队合作的各种副本，乃至灵兽宠物，结拜婚姻……处处都让人目不暇接。我们不能说哪个比哪个更好，所有这些系统对于《天下贰》来说都是不可或缺的，但于我而言，最感兴趣的应该就是仙心幻化。凡世间万物者，皆有灵性，凡具灵性者，皆会吸收天地元气，修炼自己的灵魄丹元，以期能得证大道，飞升成仙。



除了游戏背景取自中国古典神话以外，《天下贰》的画面、地图、任务、门派甚至装备和NPC以上古传说为出发点，皆取自中国古典神话故事的经典桥段，建筑既有明清时代苏州园林的精巧细致，又有上古时期的粗犷豪野，服装既有大唐时代的飘逸大气，也有汉代的雄浑淳拙，玩家投入其中都会有种恍如隔世的感觉，尤其是游戏画面，很多游戏场景和怪物外形都是以中国传统水墨画风为主，恐怖阴森的魂谷、景色优美的白水合、天水一色的潇隐村、神秘幽静的红木林、如梦似幻的寒山寺，处处透出中国古典特色。



而《天下贰》的门派为荒火教、天机营、翎羽山庄、魍魉、冰心堂、弈剑听雨阁、云麓仙居、太虚观，每个门派都有他们独特的背景，而这些背景都与中国古典文化及神话故事有着很深渊源，像荒火教，从其名字就可以猜到，这个门派与火神祝融有着千丝万缕的关系，而魍魉这个门派明显就给带给玩家一种神鬼莫测的感觉，熟悉中国古典神话的玩家仅从名字上即可猜出各门派的特点。

更值得一提的是《天下贰》独有的特色任务系统——逍遥任务，逍遥任务是《天下贰》在目前网游市场既有的普通、日常、跑环等司空见惯的任务系统之上的一大创新，逍遥任务的很多主要内容都取材《庄子逍遥游》，并穿插夸父追日、精卫填海、嫦娥奔月等系列古典神话，既向玩家展示了游戏气吞山河般的宏大任务，又处处闪耀并发扬着中国古典文化的智慧之光。

当然，仅仅是游戏背景和游戏内容具备中国文化背景还不够。《天下贰》既然敢号称“国韵网游”，当然有它自己独特的内容活动。

“梨花风起正清明，游子寻春出半城。”清明节是中华民族踏青怀远的传统佳节，古时人们有祭祀轩辕、放生鲤鱼、放飞风筝的习俗，来纪念炎黄先祖，缅怀远方的亲人。作为国韵网游，《天下贰》在今年的清明节期间举办了“轩辕钟乐礼”，纪念人文先祖轩辕黄帝。在轩辕钟乐礼中，玩家可以重温中华民族世代传承的文化感动，效仿古人，在轩辕之音祈福树上悬挂自己的祈愿符，以这种方式纪念轩辕黄帝。除了轩辕钟乐礼以外，还有放生鲤鱼、升明灯祭忠魂、放飞纸鸢等活动，全都取材于最国韵的传统文化习俗。而玩家而可以通过诚心祈祷，免费获得丰厚的道具，比如飞行珍兽、极品炼炉、金色称谓等。



除了清明活动，《天下贰》还在端午举行过“草精之星”等多项活动，显然，《天下贰》已经将游戏内容、游戏线上活动、游戏线下活动、中国文化背景融合在一起，形成了自己独特的国韵特色。我们有理由相信，在未来的日子里，《天下贰》还会结合更多的中国传统节日，做出更多的符合中国文化背景，符合国产网游玩家所喜爱的活动来。

而在今年9月底，《天下贰》将会发布全新的年度资料片，将会推出幻化合体、门派比武、团队副本、全新巴蜀、全新主角故事、海量的珍兽和时装等新内容，这些新内容弥补并完善了《天下贰》的缺憾之处。例如幻化合体玩法是《天下贰》首创的一个玩法，作为幻化玩法的升级，全新的幻化合体玩法将给玩家带来颠覆性的幻化合体外观变化，绚丽的幻化合体技能效果和完全不同的战斗感受。而玩家期待已久的首个大型团队副本也将会在资料片中推出，除此之外新的5人副本无论是在剧情、表现还是玩法上带给玩家新的体验。新副本带给玩家的除了全新的体验之外，当然还有全新的装备。在《飞龙在天》资料片中，在背景故事和人物性格刻画上可与阿尔萨斯王子有一拼的七夜，曾经让所有玩家陶醉不已，而在新资料片中将会有一位所有《天下贰》玩家既熟悉又陌生的全新主角登场，带来全新的世界剧情和故事。



当我们在当前流行的前沿领域，游戏几乎都能投射出自己的影子，游戏文化也正弥漫在我们的生活周遭。游戏和游戏文化正与周围的一切可以整合的资源进行整合，以一种崭新的游戏文化形式展现出游戏的独特魅力。

我们不能否认，游戏在我们身边，作为一种娱乐产品的本质已经毋庸置疑，它带给我们的影响已远远超过其他任何一种商业产品，并不断深入。常常有人笑言，游戏文化就是娱乐文化，就是低俗文化，就是美女加上恶搞，它是上不了台面的。在这种思维下，各种恶俗以某种加速度充斥着我们的眼球，我们无法拒绝，因为游戏已经越来越多地融入到了我们的生活中来，唯有保留一份期待，“我的心上人是一个盖世英雄。我知道，有一天他会身披金甲圣衣，脚踏七彩祥云，在一个万众瞩目的场合来娶我。”——希望总有一天，我们的盖世英雄会来到我们身边。

你是盖世英雄吗？有了《天下贰》，也许我们可以继续期待。

# 体验游戏快感！金士顿火山SSD硬盘试用感受

笔者从小就酷爱游戏，从最早DOS时代经典的《仙剑奇侠传》，到现在流行的《尘埃2》、《魔兽世界》等大作，一路走来已经有十多年了。作为铁杆游戏迷，平时笔者对于游戏可以说是“来者不拒”，无论是即时战略类、FPS射击类、竞技类，还是网络游戏都有很大的兴趣。特别喜欢大场景、画面华丽的大作，以及身临其境体验游戏快感。不过现在的游戏，对于电脑硬件的要求越来越高，难免会遇到这样那样的问题。

## 游戏速度大不如前，原来是硬盘惹得祸！

最近笔者正在为一事犯愁，那就是在玩《魔兽世界》时候，时不时出现不流畅的现象。在进入“副本”后，系统老是出现停顿状况，而且硬盘灯狂闪，犹如正在大量读取数据。所以每次都被组队的“战友”误以为在偷懒，让我好不郁闷。



金士顿火山V系列64G SSD固态硬盘

平时经常玩游戏的朋友一定知道，游戏玩家最关心的肯定就是游戏的流畅程度。特别是在游戏的载入或者场景的切换的情况下，电脑的配置高低就显得尤为明显。而对于网络游戏和即时战略游戏来说，这可是“生死攸关”的大事！

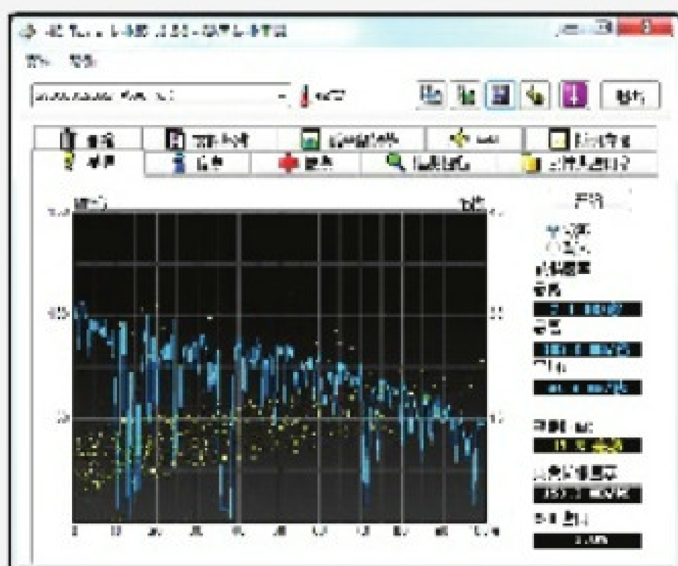
但笔者的电脑并不差，处理器是Intel 酷睿2E8400、2G内存，显卡是NVIDIA 9800GT。虽然购买了也有一段时间了，但对付《魔兽世界》这样的游戏应该是绰绰有余了，但没想到仍然遇到这样的情况。按照一般思路，首先考虑的肯定是内存问题，但在加了一条1GB内存后，情况仍然没有改观。最后在高人的指点下，终于发现原来“罪魁祸首”竟是硬盘！因为长时间挂机使用，这块硬盘的性能已经大打折扣，读取速度也大大降低，所以导致游戏载入时间过长以及在一些复杂的场景下，电脑出现停滞的情况。最好的解决办法，肯定就是更换新硬盘。

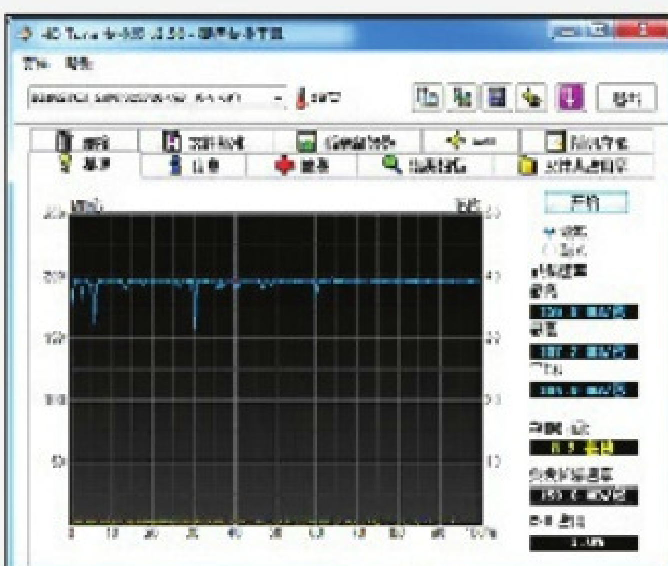
此外，笔者又了解到，目前传统机械硬盘发展速度仍然相当缓慢，一直都没有太大突破，已经成为影响电脑整体性能发挥的最大瓶颈。而笔者又在网上发现金士顿推出的火山V系列SSD固态硬盘的介绍，立刻对SSD固态硬盘产生了兴趣。

超越传统硬盘，SSD固态硬盘如何让游戏加速？

笔者发现的这款硬盘属于金士顿火山V系列产品，容量为64G，官方公布的读取速度为200/S，大大高于传统机械硬盘。设想一下，如果用SSD固态硬盘，替换传统硬盘的话，在读取速度的优势下，游戏的速度肯定也会大大缩短！对于一直只求完美的笔者来说，这一点吸引力非常大。

就如笔者在上文中提到，对于游戏玩家来说，最关心的肯定是游戏是否流畅。虽然硬盘对于游戏的流畅影响并不直接，但现在大型游戏，特别是网络游戏，都将大量数据保存在硬盘中。就以《魔兽世界》为例，占用硬盘空间就达到10G以上，数据量相当巨大。所以在游戏启动或者载入的时候，电脑就必须在硬盘中寻找相应的数据，并读入内存。这样过程，会花费不少的时间，同时也是在考验硬盘的寻道能力和读取的速度。


老硬盘测试数据已经“惨不忍睹”


金士顿火山V系列64G SSD性能提升非常明显

在这样的情况下，只有提高硬盘的读取速度以及减少硬盘的寻道时间，才是提速的关键。但是，现在的传统硬盘，性能相差不大，并没有特别突出的案例。如果硬盘老化的话，不仅读取速度降低，而且在寻道上也会花费不少时间，所以导致游戏速度的下降，特别是在载入画面和复杂场景时的迟缓，让人抓狂。而SSD固态硬盘则恰好具备读取和寻道上的较大优势，所以对于游戏的提速绝对有好处。

而且，SSD固态硬盘还具备更高的可靠性、抗震能力，相比传统硬盘更为安全。由于采用的是闪存作为存储介质，所以它还具备低功耗、低发热量以及低噪音的特点。鉴于以上的优点，笔者越来越看好SSD固态硬盘，随即决定购买一款金士顿火山V系列64G SSD固态硬盘。

## 游戏玩家不能错过！金士顿火山SSD试用感受

在购买了金士顿这款SSD固态硬盘之后，笔者考虑到SSD固态硬盘有速度的优势，而原先的传统硬盘则有容量的优势。所以就采用了金士顿目前正在推广的“混搭”的方案，将64G SSD硬盘作为系统盘，而传统硬盘则作为数据的存储使用。目前主流的Windows7操作系统占用的硬盘空间大约在10G左右，64G完全够用。而剩下的空间，可以安装其他软件，还可以安装一些游戏，借助SSD固态硬盘高速的特点，提高游戏的读取速度。笔者自己就将《魔兽世界》等几个大型游戏安装在了SSD固态硬盘中，如此一来，游戏的载入以及复杂场景下的速度都明显加快。

在经过专业软件测试后，笔者也发现，原先老硬盘因为长时间使用，性能已经大大下降，不仅平均读取速度仅为64M/S左右，而且数据波动非常大，相当不稳定。而在更换了金士顿SSD硬盘后，测试数据都大幅提升，最高和平均读取速度都接近200M/S，完全可以用“突飞猛进”来形容。

虽说，目前SSD硬盘正处于普及阶段，但笔者在使用金士顿火山SSD固态硬盘后，觉得用不了多久，SSD固态硬盘肯定会取代传统硬盘，成为市场的主导。正如金士顿火山V系列SSD固态硬盘，就是针对普通用户推出。在花费不多的情况下，就能大大提升电脑的整体性能，是目前性价比较高的解决方案。而对于想体验更流畅游戏快感的玩家来说，SSD固态硬盘更是不容错过，感兴趣的朋友赶紧行动起来吧！P

# 游戏、动漫行业"钱"途无限




也许网游行业30%的人才流动率并不能完全真实地反映整个行业的实际情况，但是所有的网游企业都以肯定的口吻表示整体人才流动率已经远超传统行业。仅2010年上半年，游戏、动漫行业的跳槽事件就有十来起。游戏、动漫高管离职或项目团队集体跳槽成为游戏和动漫公司时刻要面对的挑战。对此，专家认为，动漫、游戏产业的健康发展离不开动漫、游戏企业对管理的重视和社会各界对人才的培养。

## 网游行业30%的人才流动性在情理之中

与金融、地产、能源、制造等大行业相比，网游行业30%的人才流动率确实有些偏高，但是考虑到网络游戏和动漫制作行业综合IT行业和娱乐行业的特点和这两个行业的流动性，30%的流动性在情理之中。




由于游戏、动漫行业在人才储备方面远低于传统行业，行业人才培训滞后，加上行业内许多企业利用高薪诱惑，导致了目前网游行业人才流动率高的局面，但业内人士同时也认为目前的人才快速流动能够让更多的人实现和发挥自己的价值。

## 人才告急暴露行业问题——职业培训弥补人才不足

网游行业人才的高流动率暴露行业问题：首先，游戏、动漫行业发展迅猛，人才缺口巨大。游戏、动漫行业作为新兴行业，人才储备远落后于行业自身发展。近几年，基于整体宏观经济环境和行业自身发展的特点，各类资本纷纷进军网络游戏，各类网络游戏公司如雨后春笋般不断成立。随着更多动漫、游戏上市公司的涌现，中国动漫、游戏业内人才竞争将越发激烈，各公司不惜成本挖角，这也导致了动漫、游戏行业核心人员的待遇不断提高，同时也给各类人才提供了大量的选择机会。

其次，行业人才培训滞后。目前国内的动漫、游戏人才培养机制仍然不健全，专门培养游戏研发、动漫制作的高等院校无法满足企业实际需求，因此企业不得不沿用师傅带徒弟的模式。

针对目前人才奇缺的现状，专业的动漫、游戏职业培训机构开始弥补人才培养机制的不足。很多游戏企业也开始期待这些专业的动漫游戏培训学校能够给他们培养出合乎市场需求的专业人才。

## 学员成功案例——高中生也能成为游戏设计精英

近几年，动漫、游戏职业培训机构已经为企业输送了大批优秀人才。由于职业培训注重实用性，技术含量高，切近企业实际岗位需求，备受学生和家长的欢迎，很多学生就是通过职业培训从失利中走向成功。

小李（化名）同学曾就读汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区，主攻游戏程序开发专业。当初高考失利，父母让他高考复读，但他知道自己在高考复读中已经没有什么潜力可挖，多读一年书也等于多浪费了一年的光阴。跟父母商量后，他选择了游戏职业技能培训，入学即与校方签订《就业推荐协议》，还没毕业就被用人单位提前录用。目前小李从事着乐趣无穷的游戏程序开发工作，月薪远超过他的预期。

汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区作为专业游戏、动漫人才培养基地，所有培训都按照企业定向培养方式，定岗定制，避免出现供过于求的局面。学校采用"技能+权威认证"培养模式，学员毕业后除具备相应专业技能外，还可获得工业与信息化部认证证书及汇众教育研究院权威认证。学员毕业后由学校推荐至动漫、游戏公司实习、工作。为进一步缓解学员的就业压力，学校经常邀请知名企业进校园举办专场招聘，不少学员未毕业即被企业看中。选择专业权威的职业培训机构，是成功进入动漫游戏行业的关键，欢迎各位家长亲临校区实地参观！

## 政策扶持 助力求职

凡报读游戏项目学员，符合相关要求，可申请在学期间享受相关优惠（详情欢迎致电咨询）。这对大学生以及希望进入游戏行业的广大有志青年来说是个难得的机会。

据了解，补贴政策自推出以来，得到了众多家长和学员的追捧，纷纷报名。

## 汇众教育上海徐汇（动漫游戏）校区简介

2004年6月汇众益智（北京）教育科技有限公司正式在京成立；

2007年底，公司获国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB）千万美元投资；

2010年，汇众教育上榜《福布斯》中国潜力企业榜；

上海徐汇（动漫游戏）校区，是汇众教育体系内为数不多的几个拥有游戏学院项目、动漫学院项目双项目的中心之一。除此之外，学院还以其在教学、管理、就业、学校环境、师资力量、学校硬件方面等诸多优势，与上海500多家游戏动漫企业达成长期战略合作，为游戏动漫行业输送大量游戏策划、游戏美术设计、游戏程序开发、动漫设计、影视动画等专业优质人才，并多次获得集团总部颁发的"十佳校区""殊荣。

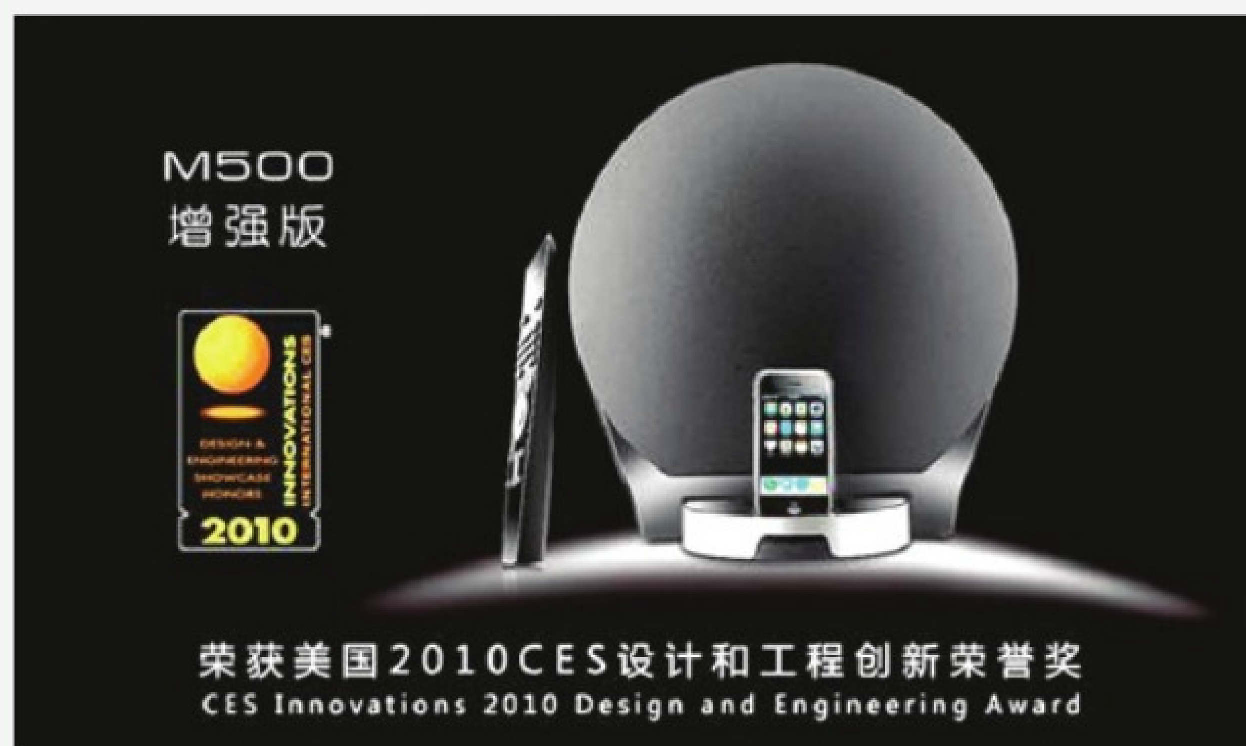
动漫设计培训：

网址：http://www.gamfe.com/shc

游戏开发培训：

网址：http://www.gamfe.com/xh

# 海外媒体集中评测，漫步者M500获评最终赢家




日前，德国著名杂志《Audio Video Foto Bild》意大利版对漫步者、JBL、奥特蓝星、klipsch杰士、罗技、索尼、雅马哈等十个品牌的for iPod产品进行了对比评测，同时建议读者以评测结果作为此类产品的选购指南。经过杂志编辑们严谨测试，漫步者M500凭借着出色的声音表现以及性能配置成为十款产品的最终赢家（vincitore del test）。



《Audio Video Foto Bild》（《音频-视频-照片画报》）于2003年创刊，是德国著名摄影、家庭影院和音响的杂志。杂志有多种语言版本，在欧洲粉丝群体庞大，其主要特点是以消费者为导向，内容涵盖各类消费性电子及数码摄影产品，文章不但专业而且颇有趣味性，并兼具实用性。此外，Audio Video Foto Bild每期都有专业测试评比报告，专题广泛且详尽地包含所有产品讯息、采购重点、市场动态及建议价格等，用以辅助读者选购商品参考。

在本次评测中，《Audio Video Foto Bild》杂志对漫步者M500的评语为：Resa audio potente e dinamica per la dock station Edifier Luna 5 Encore,che nel test ha offerto il miglior compromesso tra dotazione e suono.（漫步者M500拥有强大音频性能与动力保证，连接设备也非常便捷，在测试中外接设备与音箱发声之间达到了最佳平衡）。

CD+DVD €4,99
DVB-T2 EUROPA 7: AL VIA LE TRASMISSIONI TV IN FULL HD 1080P
Audio Video Foto Bild ITALIA
MULTIROOM IN BLU-RAY
CON TV, LETTORE E OCCHIALI...
155 FOTOCAMERE A OGNI COSTO!
COMPATTE | DI DESIGN | SUPERZOOM | WATERPROOF | REFLEX
Scegli a colpo sicuro la digicam che fa per te con la speciale maxi-guida di AVF-BILD
3D EFFETTO CINEMA
MUSICA SENZA FILI
A TUTTO VOLUME!
HD PER TUTTE LE TASCHE

TEST Docking station
1° EDIFIER LUNA 5 ENCORE
2° YAMAHA TSX-120
3° ALTEC LANSING INMOTION CLASSIC
4° LOGITECH PURE FI ANYWHERE 2
5° PHILIPS SBD8100

此外，《Audio Video Foto Bild》杂志还对十款产品的优缺点进行了评述，其中对漫步者M500的强大功率以及FM功能，齐全的iPod底座适配器赞赏不已，同时也指出远程遥控操作略有不足，占用空间略大。

漫步者M500自上市以来就备受市场赞誉，其独特的造型与声音表现令人难以忘怀，此前在国际展会上甚至引来了B&O首席设计师、工业设计界大名鼎鼎的大卫·刘易斯（DavidLewis）的强烈关注。凭借产品优异的工业设计和音质表现，M500一举斩获2010年CES展会音响类产品设计与工程创新荣誉奖（CES Innovations 2010 Design and Engineering award），本次《Audio Video Foto Bild》杂志的评测结果也再次证明了M500的强大。

# 马来西亚MSC IPCC大赛 汇众教育学子蝉联头奖

日前，在由马来西亚主管信息及多媒体产业的政府机构MSC主办的“多媒体2010手机游戏设计大赛”中，汇众教育海外首家分支机构——马来西亚校区传来捷报，B04班学生王彰辉(Felix)凭借别具一格的思路、新颖灵活的游戏风格以及高水准的游戏技法力拔头筹。

据悉，这是继去年B02班学生林锂琨(Jondem)荣获冠军大奖之后，该院学员第二次在MSC IPCC大赛中折桂。至此，汇众教育马来西亚汇众英特校区自成立以来参与的两次正式比赛MSC IPCC2009和MSC IPCC2010，均拿了冠军。



2届冠军奖牌

据了解，MSC IPCC大赛从筹备至结束历时近半年，旨在发掘马来西亚本地优秀的游戏创意和作品，推动马来西亚游戏产业的蓬勃发展。作为一场权威、专业赛事，吸引了当地众多知名动漫游戏公司资深制作人、一线设计师等专业人士加盟，规模盛世空前。据大赛组委会介绍，与之前举办的众多大赛相比，本届大赛可谓精彩纷呈，其中游戏爱好者与业内专业人士的角逐将成为最大亮点之一。MSC IPCC2010共分4个组，分别是动漫设计组，PC游戏设计组，漫画组和手机游戏组，共有141队人马参加比赛，其中手机游戏组有40队参加比赛。在导师王海博指导下，汇众教育马来西亚汇众英特校区的学员最终脱颖而出，有两队成功进入决赛，最后一队获胜获得马币5万元。

汇众教育马来西亚汇众英特校区王彰辉(Felix)、林锂琨(Jondem)以在读学员的非专业身份参赛，并能与众多顶尖专业游戏制作高手的较量中胜出，并双双拿下头奖，其强悍的实力引发业内广泛关注。



获奖学生



获胜队合影

“汇众教育马来西亚汇众英特校区两次参赛两次夺金并不偶然，这充分说明了汇众教育学员具有过硬的实践能力和创新能力，具有很强的专业技能，当然，这和汇众教育总部派去的指导老师王海博丰富的经验和耐心的指导分不开。”汇众教育马来西亚汇众英特校区有关负责人表示。而这些说到底，还是和汇众教育的先进教学体系密不可分。



颁奖典礼当天

据了解，汇众教育马来西亚汇众英特校区的师资、教材、教育体系等均由汇众教育总部输出，并且全面贯彻了汇众教育注重实践的教学特色，在马来西亚当地享有盛名。据汇众教育马来西亚校区校长郑秀兰介绍，汇众教育马来西亚校区教学方面秉承了汇众教育以项目为主导、以实战为核心的先进理念，在引进汇众教育5年锤炼而成的优质课程体系的同时，紧跟马来西亚游戏市场的发展趋势，并结合马来西亚学生的特点，形成了独特、先进的教学模式。而汇众教育集团对其在海外设立的首家分支机构也寄予了厚望，不仅在课件、教材、运营、认证等方面对马来西亚校区提供全方位的支持，更从国内挑选出多位具备丰富项目开发经验和教学经验的资深游戏教师长期驻守校区，担纲校区日常教学工作。



颁奖现场

目前，汇众教育在全国拥有30多个分支机构，随着海外分支机构的稳打稳扎，汇众教育的国际化战略也悄悄浮出水面。

## 汇众教育集团简介

汇众益智（北京）教育科技有限公司（GAMFE）成立于2004年6月，多年来专注于中国数字娱乐领域职业教育、学历教育及课程研发业务，是目前国内规模最大的数字娱乐人才职业教育机构。目前主要有游戏学院、动漫学院及数字影视学院项目。在新兴朝阳产业人才紧缺，人才培养缺乏成功经验与模式的情况下，汇众教育依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务为中国数字娱乐职业教育行业提供了专业参考及标准。在国家相关主管部委及各省市主管部门的大力支持下，目前，汇众教育在全亚洲已拥有30余家分支机构，已培养学员35000名，遍及全国70%以上的游戏动漫企业并成为企业的技术研发骨干。2008年初，汇众教育获得国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB China）千万级美元投资。2008年6月马来西亚校区的成立使汇众教育职业教育业务开始走向海外市场。2009年，在经过5年的探索与沉淀之后，汇众教育推出亚洲首个游戏动漫高端人才培养方案“云培训体系”。同年3月，香港校区正式启动。2010年初上榜《福布斯》潜力企业。集团官网：www.gamfe.com P



## 头牌新闻

# 搜狐畅游CTO洪晓健、代言人林心如谈《剑仙》

■本刊记者 罗宾

搜狐畅游正式宣布旗下首款2D仙战网游《剑仙》于9月9日启动耀世公测。代言人林心如现身发布会现场，为封测中的杰出玩家等功臣颁奖，并与畅游CTO洪晓健先生共同完成《剑仙》公测启动仪式。启动仪式后，畅游CTO洪晓健先生和代言人林心如女士接受了记者的访问。



林心如在《剑仙》代言发布会上亮相

**大众软件：《剑仙》计划采用何种收费方式？如果免费，付费与非付费用户的数值平衡如何体现？**

**洪晓健：**《剑仙》将采取游戏免费、部分道具收费的模式，但值得一提的是，付费道具在游戏中都会掉落，我们力求达成玩家效益的最大化，数值平衡是非常重要的一点。

**大众软件：《剑仙》开发了多久？公测版本与之前测试版本相比有哪些更新？**

**洪晓健：**将近两年多的时间。《剑仙》是在测试的同时持续进行开发，根据用户数据与玩家意见修改游戏，逐渐完善产品，提升用户体验。公测版主要进行了美术资源的整体替换和系统的优化，很多地图与模型都已经彻底不同了，另外添加了大量的新玩法、新内容，确保有足够的乐趣带给玩家。

**大众软件：能否简单介绍一下《剑仙》的特色玩法？**

**洪晓健：**因为是仙侠题材，因此所有的玩法都力求突出修仙这一特色。最直观的就是飞行系统，收集各种华丽的坐骑绝对会是《剑仙》玩家的最大乐趣之一。另外人器双修的装备系统、诛仙灭魔的双技能系统，还有我们独创的概念型“公共副本”，以及一些富有竞技性PvP玩法等等。

**大众软件：“低配高效”是《剑仙》的一大特点，能否介绍一下相关情况？**

**洪晓健：**考虑到2D玩家的硬件配置，《剑仙》对于硬件的要求非常低，普通的上网本也可以运行。为此，我们采用包括mars引擎、全局天光模拟等技术，在保证画面效果的情况下，降低运算的需求，也大幅降低了对硬件的要求。

**大众软件：《剑仙》给你什么样的印象？**

**林心如：**第一印象就是，《剑仙》的画面很有仙境的感觉。然后就是里面的技能都很炫，打起来相当过瘾。很多玩法我都是第一次接触，蛮新鲜的。

**大众软件：《剑仙》8月5日内测以来，你有没有进入游戏进行体验？你在游戏中的ID和角色名是什么？方便透露么？**

**林心如：**有进过游戏的，之前我就说过，我的角色用的就是本名“心如”。不过我不止一个号的呀，有的时候我会用比较隐蔽的角色名在游戏里玩，不过大家都看不出来是我，哈哈。

**大众软件：能介绍一下《剑仙》游戏宣传片幕后花絮么？**

**林心如：**当天拍摄的确蛮辛苦的。首先因为是仙侠题材的片子，很多效果都要靠后期制作，我在背景前面表演，要想象自己的面前就是千军万马，需要很强的想象力去演绎。印象最深的就是吊“威亚”了，之前很少拍打戏，吊得更少，拍起来不太熟练，而且那天的动作指导还非常严格……不过最后出来的效果还很好，蛮开心的。P



## 晶合热点

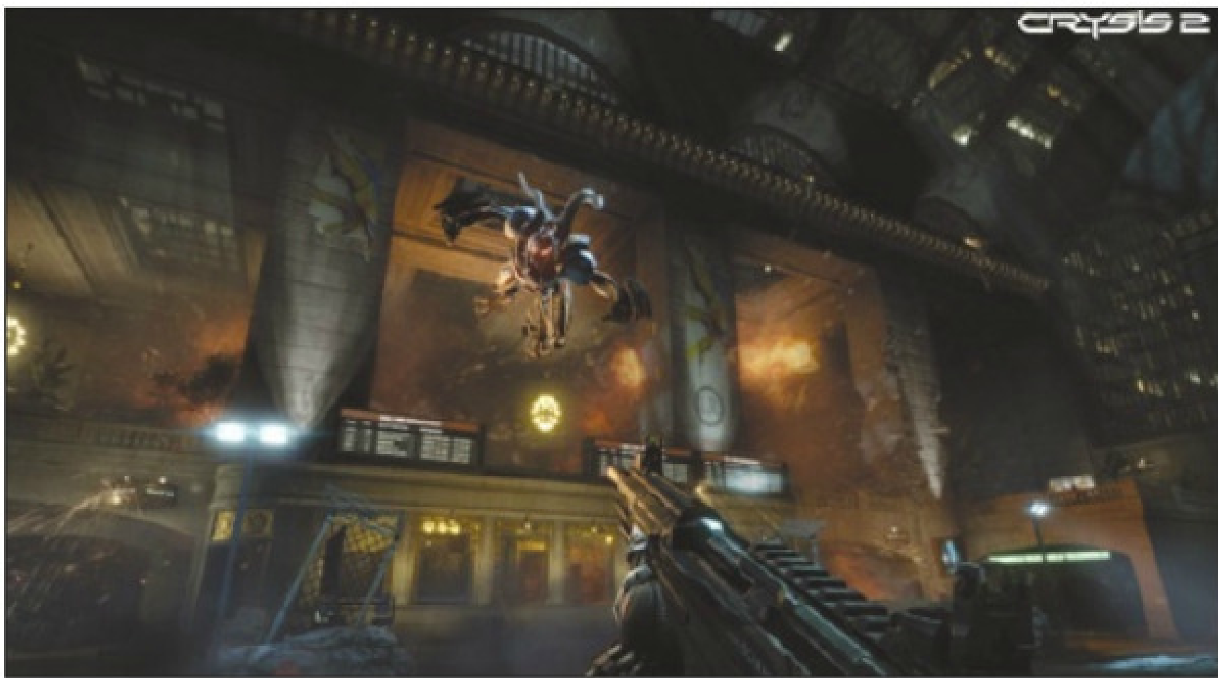
### 《暗黑破坏神 3》取消“赌博系统”

《暗黑破坏神 3》全新设计的道具与装备系统，引入了3种不同的工匠为玩家管理和打造道具装备。而随着新系统的出现，在《暗黑破坏神2》中备受大家好评的原赌博系统和霍拉瑞克宝盒（Horadric Cube）将被取消，从而带来以工匠系统为核心的新的道具装备系统，其中也会包括目前尚未确定的新赌博系统。在谈到工匠系统的创作构思时，暴雪方面表示他们从《暗黑破坏神 2》中借鉴了不少设计理念，其中也包括原来的赌博系统。赌博系统会给玩家带来一种神秘感与收集欲望，因为你不知道你会输还是会赢。尽管这个系统很成功，但是也同样存在问题，它非常复杂，对于许多核心玩家而言赌博系统的乐趣十足，不过对于普通玩家来说他们经常输得血本无归，因此也就失去了游戏的乐趣。他们的工匠系统将会让玩家更早得到好的装备，而不需要像之前那样的赌博，不过到了游戏后期装备和道具的随机性也会增高。同时新的赌博系统可能只是作为工匠系统的一个分支存在，虽然不会取消但是对于喜欢“暗黑2”赌博系统的玩家来说并不是个好消息。





## 《孤岛危机2》游戏引擎引入立体技术




Crytek在9月6日发布了新一代游戏引擎CryENGINE 3的最新版软件开发包SDK 3.2，在PC、PS3、X360三大平台上都引入了3D立体技术。Crytek公司宣称，他们的3D立体技术名为“屏幕环境再投影立体”（Screen Space Re-Projection Stereo），开发者无需重写任何代码、无需改变任何资源，即可获得3D立体效果，而且几乎不会造成任何性能或者画质方面的损失。他们并没有将每帧图像渲染两次再传输到120Hz专用液晶显示器上，而是简单地使用了显卡的后台缓冲和深度信息，几乎是将渲染帧克隆一遍并进行位移，就得到了两帧图像，这样既能在任意显示器上获得3D立体效果，又不会导致性能大幅下降，而且无论PC还是游戏主机都适用。能够在所有支持平台上百分之百实时、同步进行编辑的“Live Create”技术也支持3D立体。开发者只需要在Sandbox编辑器中做出一步变化，就能立即在目标平台上看到并运行3D立体效果。更进一步地，CryENGINE 3的编辑器还可以实时输出高清分辨率的3D立体电影，但没有指明是720p级别还是全高清的1080p。如无意外，我们将在《孤岛危机2》（Crysis 2）中见识到Crytek的这种独家3D立体技术。

## 美军方下令禁售《荣誉勋章》

本来就是否可以扮演一名塔利班武装人员参加游戏而一直存有争议的《荣誉勋章》，近日又接到了来自美国军方通牒。美国陆空军消费合作社（AAFES）确认，目前全国各军事基地以及全球范围内的美军基地的游戏销售网点已经禁止了《荣誉勋章》的销售，其中就包括了Gamestop的49家本土连锁店。在一封发给全体员工的公开邮件中，GameStop公司表他们将回收所有已经投放市场含有美军基地位置的游戏及宣传材料。那些执意要购买《荣誉勋章》的玩家，可以到军事基地之外的零售点处购买。而这又引起了玩家们一轮收藏标有美军基地的游戏的热情。邮件内容中还称，“GameStop完全支持AAFES关于这个敏感题材的决议——关于游戏在多人模式中可扮演一名塔利班士兵。”由于最新推出的《荣誉勋章》故事背景是一名驻阿富汗美军士兵的实生活，因此本作与美国军方扯进了太多的联系。目前EA就此事还没有发表任何评论。





# 晶合新作

## 《植物大战僵尸》移植XBOX360




在PC平台上为广大玩家所熟悉的游戏《植物大战僵尸》在9月初登陆XBOX360平台。和玩家们所预想的一样，游戏在原有的剧情内容之外，还增加了新的要素。其中包括与好友一起组队挑战疯狂僵尸的合作模式、对抗模式、全新的小游戏以及升级你所居住的房子的互动式排行榜。当然，你也可以在网站上浏览排行榜上的纪录，看看自己的成绩如何。游戏当然也针对游戏机手柄的操作方式对游戏进行了简化操作。

## 《失忆症——黑暗后裔》发行



2010年9月8日，被称为近期最恐怖的冒险游戏之一的《失忆症——黑暗后裔》（Amnesia: The Dark Descent）在全球范围内正式发售。在IGN给出的评分中，“游戏气氛”获得9.0的高分，而且音效也获得了9.0的高分。这款游戏是Frictional Games继《半影》系列后的又一恐怖新作，游戏中玩家将扮演一个名叫Daniel的男人，在一座恐怖的城堡里醒来，孤身一人，完全不记得发生了什么事，而尖叫、低吼等吓人的声音不断在漆黑的大厅中回荡。为了逃出城堡，玩家需要勇敢地冒险，但同时玩家还必须承受Daniel不安的记忆。这款游戏将同时在PC和Mac平台推出。

## 《永远的毁灭公爵》明年发售

Gearbox正式确认《永远的毁灭公爵》已经开发完成，将于2011年登陆PC、PS3及Xbox 360平台，还在PAX会场向众人现场演示了该作的试玩。邀到场的媒体都有机会亲身一试相隔十年的“公爵”新作。按现在的眼光看，《永远的毁灭公爵》只是一款标准的FPS游戏，只不过有一堆炫目的装备和一个以杀敌为乐的自大狂，但对那些见证这个游戏传说的人来说，这是一位国王坐着时间机器回来与玩家见面。在该游戏的现场封闭演示中，只见毁灭公爵在经历了一场恶战后悠然自得地坐下来玩游戏，镀金手柄上的A、B、X、Y被换成了D、U、K、E，而两位身着暴露校服的女子正陪伴在他身边。



## 晶合快评

# "霜之哀伤"饿了，而我们饿过劲了

■晶合实验室 生铁

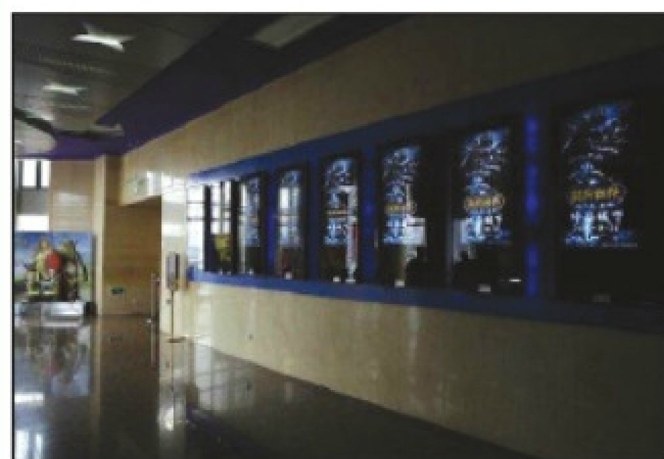
虽然自今年6月起就有消息称《魔兽世界》第二部资料片"巫妖王之怒"已经通过中华人民共和国新闻出版总署审批，但一直到8月24日，美国暴雪娱乐公司和网易公司才正式敲定了该资料片的上市时间，两家公司联合宣布，《魔兽世界》的第二部资料片《魔兽世界——巫妖王之怒》于2010年8月31日在中国大陆正式发布。

就在8月31日"巫妖王之怒"国服游戏正式上线的当天，美国暴雪娱乐联合创始人兼首席执行官Mike Morhaime和美国暴雪娱乐首席设计师J.Allen Brack带领《魔兽世界》的开发和运营团队一行数人来到上海，举办了《魔兽世界——巫妖王之怒》中国上线庆典暨媒体玩家见面会。这次的见面会是由暴雪主办的，网易只安排了游戏副总裁陈伟安到现场与暴雪方面一同回答了玩家的提问。相信已经有很多朋友通过网上直播观看了这次见面会的实况，现场气氛确实还是热烈而有趣的。

在下午媒体采访刚刚结束的时候，在场的记者们获悉，无数的玩家已经开始在国服中开始了新的征战。

与玩家见面会上热烈、理性的探讨不同，广大玩家们对"巫妖王之怒"国服的终于上线，有着各不相同的看法和感受。一些真正热爱《魔兽世界》的玩家们，早已在台服上彻底体验了这个资料片的内容；另有一些玩家，则对国服中更改的内容、画面和情节表达了质疑；而有将近半数的玩家对这个迟到的资料片显得有些麻木。

对于根据审核部门对游戏进行修改的问题，暴雪娱乐当然也在见面会上为玩家作出了回应。J.Allen Brack说，暴雪一向尊重各个不同国家、地区的游戏习惯，并遵守当地的法律法规，他也列举了《魔兽世界》在巴西和德国根据当地法律的要求所进行的一些修改的案例。当然他的回答都在玩家的意料之中。没人指望公司的高管能说出什么特别出格的话来。



网易为迎接8月31日《魔兽世界——巫妖王之怒》开服，已经开始在上海各大电影院投放宣传海报

看着在舞台上认真回答玩家提问的Mike Morhaime和J.Allen Brack，很多人免不了回忆起一年多前《魔兽世界》代理商易主前后产生的那些风波。游戏的几乎所有内容改编权都在暴雪娱乐的手里掌握着，而九城面对新闻出版总署的审核意见，却迟迟无法按照审核要求尽快地修改游戏，就这样一直拖到了它与暴雪娱乐的合同中止。这一切故事在今天回想起来依然使人感到意味深长。生意就是生意。

尽管在《魔兽世界》的净收益中，国服玩家提供的收入比例并不高，但目前国服玩家总数占全世界"魔兽"玩家的半数也是不争的事实。暴雪从来也没有忽视这个市场。在这样的一个大背景下，玩家有时显得很重要，但玩家有时也不过是利益博弈中的一堆数字。

《魔兽世界——巫妖王之怒》这次国服开服有一个有趣的小口号，叫作"霜之哀伤饿了！"其实我们的玩家早已经饿过劲了。但另一方面，开服不到24小时，就有人练到了80级，这对于我们的玩家来说，也算不上什么。

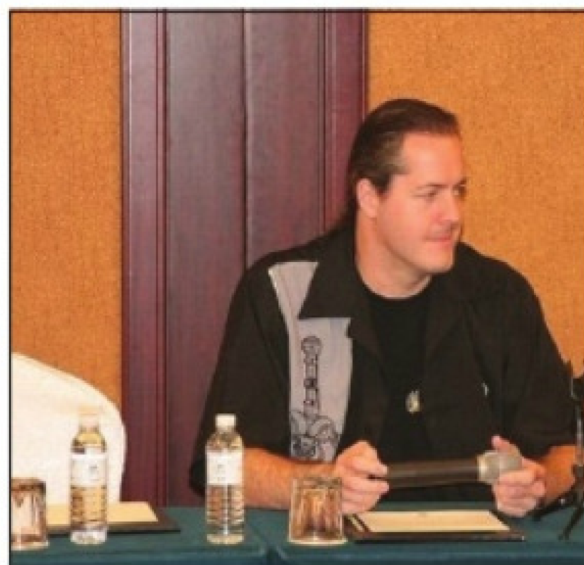


沉默的搜寻者生铁

前几天笔者也看了《盗梦空间》（Inception）这部热门电影。我个人很喜欢这种美国电影。尽管它依然是一筒爆米花，但却是用料新鲜的爆米花。我相信它会成为一个新话题，并且在很多年后仍被文艺青年们提及，就象《黑客帝国》那样。但它的故事比后者要复杂，并且它的世界观营造并没有《黑客帝国》那样完善，这也是它所具有的一些问题。但不管怎么说，我觉得这部电影能够被人们所探讨、所关注，并不仅仅是因为它自我制造的那一套玄幻的理论和世界观，而在于这个世界观背后的人情与人性。男女相爱的排他性、对于爱情的永恒追求（还记得这个台词吗？"我希望它的期限是一万年"）的彻底破碎的阵痛、金钱给予人的迷惑、儿子如何走出父亲的阴影甚至说如何成为社会所要求你成为的那个角色、对往昔时光不可倒流的印象——所有这些每个普通人都有机会体验到的感情、印象、感受，都被包进一个迷人的主题中，那就是"梦"。好莱坞的导演深谙这种手法的技巧。尽管在美国的电影中，人情与人性都是泛卡通化的，但它们因为容易被普通人所接受，也就容易使普通人产生更多共鸣。当然我也不担心给这个电影做了广告，毕竟杂志面市时已经是10月初了。

喜欢一个电影，是因为对它产生了感情，而不仅是因为视觉和听觉上的那些刺激。游戏也是一样。比《魔兽世界》命运更曲折的、几易其手的网络游戏多得是，但它们没法在如此广泛的范围内对人们的生活产生震动，人们没有那么多问题想直接对那些游戏的开发公司的CEO提出来。从这一点而言，我们又不能不承认暴雪娱乐的游戏开发能力。P





尽管暴雪娱乐首席执行官Mike Morhaime（左）非常重视中国的市场，但在下午的记者媒体专访中他并没有露面，而由该公司的首席设计师J.Allen Brack回答了媒体记者的提问

漫画作者：SUNS

# 好吃的炒冷饭——旁观复刻游戏

■策划/本刊编辑部
执笔/S神经—坏香橙




## 该怎么定义“复刻游戏”？

去年年底的时候，Croteam公司的著名FPS游戏《英雄萨姆》出了一款高清复刻版本——《英雄萨姆HD》。

想当初——大概是10年前了，《英雄萨姆》可算得上是我玩FPS游戏的领路人。那会儿的FPS游戏，给人的印象大多是画面阴暗、场景狭窄、气氛令人窒息。比如《雷神之锤Ⅱ》什么的，在阴森昏暗的走廊里拐来拐去，时刻提防着不知道要从哪个角落里钻出来的敌人，攥着鼠标的手心里全是汗。然而《英雄萨姆》却推翻了我这样的印象，在蓝天白云下，在宽阔的绿色草地上肆意游走，对面各种形形色色的怪物嗷嗷叫着从老远的地方向我发起了冲锋，有的家伙甚至拎着自己的脑袋冲了过来——仔细一看，不对！这些家伙的脖子上确实是没有脑袋，但它们拎在手里的却是炸弹！这样的战斗真是太有趣太刺激了，甫一上手，我便忍不住一直打到了通关。在游戏过程中给我留下深刻印象的敌人非常多，除了前面提到的无头自杀冲锋兵，还有跑起来嗒嗒响、从几百米外冲过来都能听到动静的奔马怪，长着翅膀满天乱飞的鹰身女妖，当然还有最后那个超巨大的四只手Boss。另外，游戏中各种充满神秘色彩的古埃及建筑也令我流连往返。我还记得在某个夜晚场景，我站在宏伟的神庙花园水池边，抬着头仰望闪烁的浩瀚群星——我竟然为了游戏中的星空而入迷了！

其实在现在年轻一代的玩家眼中，《英雄萨姆》可能不是什么很出名的游戏了。但我之所以会啰啰嗦嗦地描述了这么大半天，正是因为我对这款游戏有着太深刻的记忆，它在我脑海中有着很特殊的地位——所以，当《英雄萨姆HD》这样一款复刻版游戏发售以后我才会对其抱以关注，甚至比《战地——叛逆连队2》这一类的大作更关注，并花了十多个小时的时间将《英雄萨姆HD》又通关了一遍。

我想这就是“复刻游戏”的意义所在。

在撰写本文之前，我一直在琢磨“复刻游戏”的定义应该怎么下。究竟要怎样才算“复刻”？从一个低级游戏平台移植到更高级平台算吗（比如说从FC移植到PSP的游戏）？不仅画面和音效加强，甚至剧情和系统都有新增加的内容算吗？同样一款游戏，将其从2D重制为3D了又算吗？与其这样限定这么多麻烦的条条框框，我想还不如从最简单的地方入手去解决——“复刻游戏”的意义是什么？我觉得是让玩家重温某种难以忘记的感情。“复刻游戏”不一定是技术最优秀的，就像《英雄萨姆HD》，这款游戏尽管已经高清化了，但在现在的玩家眼中看来，无论是画面还是火爆程度都与《使命召唤——现代战争3》《光晕3》等相距甚远。如果它是一款全新作品，没有当年GameSpot给予的“年度游

戏”评价，没有在游戏过程中曾经感受到的那种难忘体验，那么《英雄萨姆HD》不会让今天的我依然对它保持关注。从这个角度上来说，玩“复刻游戏”其实玩的不是画面也不是系统，它玩的是“怀旧”，玩的是“情感”。

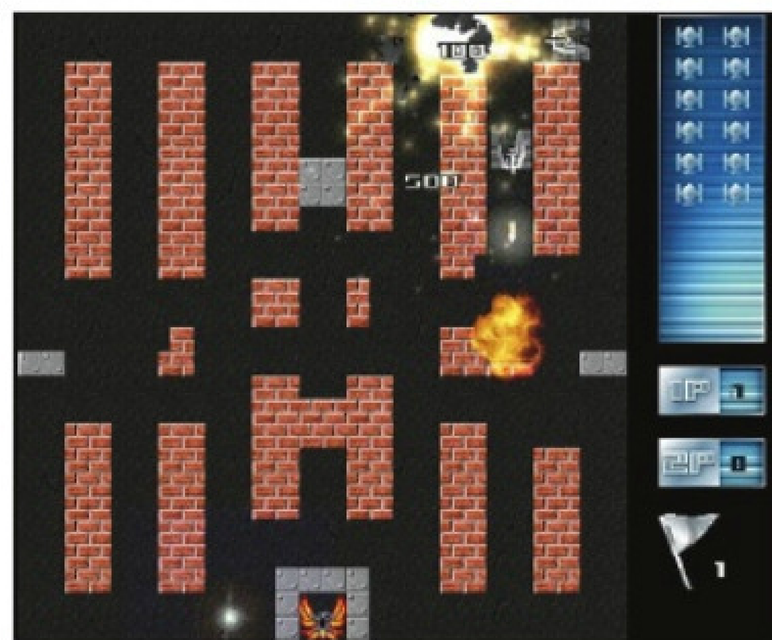
按照这个说法，我觉得《太阁立志传》系列其实也算得上是在不停地复刻——每一代玩家都在重复体验操作一个叫做木下藤吉郎的无名小卒奋斗成为日本的关白丰臣秀吉的过程。一开始参加评定大会只能买米买粮，慢慢地可以筑城打仗，途中四处拉拢竹中半兵卫和黑田官兵卫等一帮能臣当自己手下，经历“桶狭间之战”“墨俣筑城”等标志性事件，之后成为一城之主，最后在辅助织田信长、本能寺之变、背叛织田自立门户三个归宿中选择其一。这个系列的1～4代，老玩家几乎没有任何的上手障碍，他们就像始终在玩一款游戏一样轻车熟路。直到五代发展到了系列的巅峰，可以选择各种职业来扮演，例如商人、忍者、海贼什么的，但这时游戏已经有些脱离了“太阁立志”的范畴。也许此时的光荣也陷入了迷茫，“太阁”系列已经有整整6年时间没有推出新作。从“复刻”的意义上来说，死忠玩家们也需要有一款新的“太阁”来重新加热自己的感情了。好吧，将“太阁”系列说成是“复刻游戏”，估计会有不少光荣死忠玩家会不高兴，其实笔者也非常喜欢这个系列，我们还是另外来说个真正的“复刻游戏”。





“新仙剑”的所谓“完美结局”，却并不怎么受到玩家待见



Battle City，右图为重制版的画面

对国内的玩家来说，如果要选一款印象最深的“复刻游戏”，《新仙剑奇侠传》会有很大几率屏雀中选。太多的中国玩家热爱“仙剑”，我听说有一个玩家平生只玩“仙剑”一款游戏，玩到后来他可以闭上眼睛走出“仙剑”的迷宫地图。既然玩家对“仙剑”的感情如此强烈，复刻也就是情理之中的事。先是在1997年推出了针对Windows系统的《仙剑95版》，其实就是让原本在DOS下运行的“仙剑”支持Win95系统，并增加了CD音轨和简化了部分迷宫。到了1999年，又出了一个几乎是换汤不换药的《仙剑98柔情篇》，仅仅调整了游戏的一些细节。这两次都很难算是真正意义上的“复刻”，它们只能满足玩家在操作系统升级后不停地更方便地玩“仙剑”的需求，但这却又是两款极其成功的作品，因为有数量相当庞大的新生代“仙剑迷”，都是因为这两款支持Windows操作系统的作品而诞生。直到2001年的《新仙剑奇侠传》问世，这款作品的最大意义在于，它应玩家的要求增加了两个隐藏结局。从“复刻”的角度来讲，《新仙剑奇侠传》的首要任务是让玩家在更精致的画面和更动听的音乐中重温过去的情感和游戏经历，而“仙剑”带给玩家最深刻的情感记忆，莫过于那个悲剧性的结局。但是，玩家的内心却始终有一种想要“完美”的情绪，大宇也应玩家的这种心理而在《新仙剑奇侠传》中增加了两个所谓的“完美隐藏结局”，在这两个结局中，李逍遥可以分别跟赵灵儿或林月如退隐江湖去过幸福美满的小日子。但是，大宇同时又声称“这两个结局只是应玩家需要而制作，并非真正的结局”。而玩家在用尽努力完成苛刻条件之后，却意外地发现这个“完美结局”并不能带给他们当初的那种感动，更无法替代那种因悲剧而带来的“美”。所谓的“仙剑完美结局”，最终成了食之无味，弃之可惜的鸡肋。《新仙剑奇侠传》最终的地位也相当尴尬，尽管它有着最好的画面和音效，但从“复刻”的角度来讲，它的历史地位却远远不如《仙剑98柔情版》。从这个角度来看，“复刻游戏”对原作的改动和强化究竟需要控制在怎样的一个范围内，还是应该从玩家“怀旧”和“情感重温”的两大要素来决定。



《英雄萨姆》中大战鹰身女妖



举着炸弹的无头自杀兵嗷嗷叫着奔杀而来

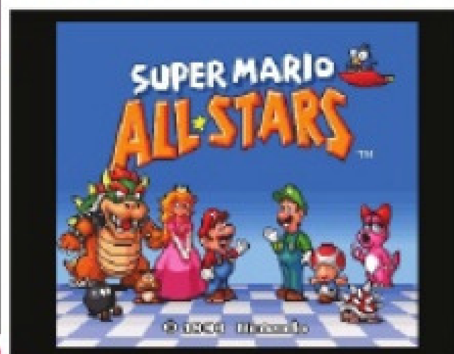
只要玩家还有“爱”，复刻游戏必然有它的存在价值。但是应该以怎样的态度来进行复刻却值得研究，因为一旦搞得不好，就成了“炒冷饭”或者“骗钱”的举动。即便是任天堂这样了不起的厂商，当初在GBA上推出的一系列“原汁原味”的“FC珍藏系列”，尽管售价不高，也被舆论斥责为利用玩家的怀旧情绪骗钱，老任此举着实不太厚道。而史克威尔的想法就更令人难以琢磨，虽然六代以前的《最终幻想》都有了复刻版本，但是面对玩家的千呼万唤，史克威尔却按住了最经典的《最终幻想Ⅶ》岿然不动。在PS3和Xbox360竞争最厉害的时候，有部分玩家认为哪一家得到了《最终幻想Ⅶ》的复刻版，就可以抢占市场先机。但事实证明，游戏业界毕竟只有创新才能决定未来，当下的主流是《侠盗猎车手》，是《使命召唤》，是《光晕》。史克威尔迄今也没有复刻《最终幻想Ⅶ》也许是个明智的主意，厂商的想法毕竟不同于玩家——回头草通常也是最后的救命稻草，如果可以一直向前走的话，还是不要回头吃的好。

# 昨日重现，游戏复刻的真正意义

如果用一个简明的指代来定义我们的回忆，你的选择会是什么？原汁原味的记录并重演往昔时光的录像带？不，我的伙计，我们的回忆更像是一尊容器，将我们的旧日见闻、经历与感悟从现实中分离出来，打上铅印封上石蜡沉入思维深处，然后用最简练的关键字片段在浮标式的标签上加以注明，任其在我们的意识表面忽起忽落地随波浮动。没错，这才是我们认识中有关“回忆”的真相：真正引发我们怀念过去的并不是这个概念本身，而是这个与之相似但并非同类的名词：印象。









《超级马里奥全明星》（Super Mario All Star），发售平台是16位的超级任天堂，原作中一片纯色的背景统统不复存在，取而代之的是或青山绿水四处生机、或白雪皑皑茫茫一片、或夜幕低垂繁星点点的全新环境，而FC版本的三代作品也悉数收录，更证明了这款游戏的经典，不管怎么说，到今天都可以玩到马里奥游戏，是一种幸福

为什么我们的大脑要选择一个简略的注释而不是详尽的故事本身呢？让我们来做个简单的实验：检索一下存在于你个人意识中的标签，关键字段如下——蘑菇，水管工，红色与白色。结果如何？不出意外的话，你可以轻而易举地找到这只装满回忆的瓶子，现在把它抽出来，用名为“模拟器”的工具处理掉所有阻碍你重温的麻烦，然后等一下——你确定同屏显示13色、256×240的隔行扫描分辨率以及单声道合成音源可以让如今的你满意吗？

没错，现实就是如此的无情：尽管无数玩家一再强调“游戏性才是至高无上的核心”，不厌其烦地重复“我不在乎画面如何，只要足够好玩便一切万事大吉”，但实际上，版本号不断升级的DirectX早就在不知不觉中将我们的口味与接受下限提升到了崭新的水平高度上。既然我们的眼光早已不复青涩，又如何能指望通过再现找回那份单纯的快乐？

光影特效的换代效率越来越快，游戏画面的质量越变越好，但游戏本身的娱乐效果却一代不如一代，越来越不好玩——抱有这种想法的玩家应该为数不少。精明的游戏厂商对此早有觉察，面对这些想吃回头草却又无法忍受那过时技术滋味的玩家，这些高明的商人恰到好处地送上了一份特别的制品：外表光鲜亮丽一派当代技术风范，内里却是原汁原味的往日情怀——没错，这就是我们熟悉的那个名词：复刻。

成功的作品值得再三利用，从商业化原则的角度来看无可厚非，因此复刻现象一再重演似乎也不奇怪。就以上面提到的那个标签为例，如果真正想重新体验一把控制马里奥大叔蹦蹦跳跳的乐趣却又实在受不了8位红白机画质的话，不妨来试试这部游戏——《超级马里奥全明星》（Super Mario All Star），发售平台是16位的超级任天堂（SFC），当然用模拟器也可以相当完美地运行。毫无疑问，任天堂的当家作品在自家的换代版硬件平台上进行复刻，画面的提升自然是理所当然的——原作中一片纯色的背景统统不复存在，取而代之的是或青山绿水四处生机、或白雪皑皑茫茫一片、或夜幕低垂繁星点点的全新环境；除了背景之外，角色的绘制水准提升同样不在话下：各种杂兵拥有了发色数明显提高的新面貌无须多讲，圆滚滚的马里奥大叔形象变得更为精细自是理所当然，最值得一提的是，在原作中形象至多不过是“穿着绿衬衣的马里奥”的2P角色路易也终于拥有了自己独特风格的造型——你甚至可以从角色的脸型上看出两者的区别。作为复刻作品来说，这部游戏的画质提升就是如此的赏心悦目，但这部重制游戏的真正意义远不止画面进步这么简单：当你在模拟器中第一次打开这个ROM时，你会意外地发现这部作品实际上包括了整整四部游戏——开启当代大多数玩家游戏生涯起点的初代、把踩踏敌人设定改为投掷的次代、各方面要素前面进化提升的第三代，以及——在欧美作为初代之后的续作发售、基本系统架构保留初代风格不变但在难度上提升极大的正统马里奥系列作品——从某种角度来讲，你不妨把它当做初代的资料片看待。如果最早的第一作难度已经无法满足你的需求，如果你想真正体验一下路易与马里奥两位角色的性能差异，那么这部在复刻合集中被冠名为“失落的关卡”（The Lost Level）的游戏将会是你最好的选择。成功的画面进化，丰富的游戏内容，以及可以在PSP平台上的SFC模拟器中流畅运行的优异效果，使得这部游戏成为了我个人在交通工具上消磨时间的绝佳首选。无疑，如果要让我做出个人排名的话，便携平台上的最佳复刻游戏必然会是这部作品，当之无愧。



《永远的伊苏Ⅱ》成功的关键就在于对自身侧重点的精确把握




游戏机平台上的状况即是如此，那么对于我们更为熟悉的PC系统情况又会如何呢？相比于一旦定型其硬件机能在同世代内便不会得到翻天覆地变化的游戏主机，个人计算机的硬件升级明显要自由上许多。照常理来看，在这种机能水平发展日新月异的平台上发布复刻游戏似乎更容易招揽嘘声与质疑，但事实上，真正用心制作值得肯定的PC版复刻游戏还是存在的：有这样一部游戏，其标题中的“永远”二字直到很久之后我才理解到

其中的含义；在我的心目中，这部游戏的地位是如此的独一无二，时至今日，我依旧坚信当年那舍下血本购入的豪华收藏版物有所值；即便现在的我早已不是那时的毛头小子，即便以现今的眼光来看，这部游戏的系统与剧情已显得简陋与短促，但我要特别强调的是，即便如此，从这部游戏整体设计氛围中流露出来的气息依旧是如此的鲜明：至今为止，这部游戏的开场动画依旧是我个人PC日式RPG排名的NO.1，每当我重新点开保存在硬盘中的备份体验重温时，短短的一分五十秒结束后，我往往会后知后觉地发现自己竟然屏住了那么长一段时间的呼吸；更重要的是，这部编排、剪辑、特效与配乐搭配得完美无缺的短片与游戏正片内容结合协调得可谓天衣无缝，认真体会的话，你可以轻易地发现两者之间的过渡与呼应是多么的绝妙。没错，这就是我心目中最成功的PC平台复刻游戏：《永远的伊苏Ⅱ》。

作为一部往日旧作的重制作品，《永远的伊苏Ⅱ》成功的关键就在于对自身侧重点的精确把握：对于并非冗长无度长篇大作的休闲RPG来说，最重要的因素是什么？剧情？系统？难度？竞技性（噢，开个玩笑……）？都不是，对于这种清淡闲雅犹如点心的小品游戏而言，真正的卖点只有一个，那就是游戏的直接感官体验。相比于前面列举的那些等级规格严谨分明的大作要素，游戏感官体验设计更需要的是对细节的把握与关注：无论是画面风格、色彩搭配、音乐效果还是具体到打击感、控制方式与UI（用户界面）设计等方面上，无数独立来看毫不起眼的精致细节融汇在一起，最终构成了完美的直接体验感受，这就是《永远的伊苏Ⅱ》作为复刻游戏能够收获好评的真正原因。

昨日重现，这就是游戏复刻的真正意义——如果这篇文章仅仅是一曲理想主义的赞歌，那么这个结论不会有什么问题，但很遗憾，作为一名现实主义者，文章的最后我不得不打破这个理想化的幻境让主题回归到现实的层面上：的确，从创作者的理想目的来说，游戏复刻的最大意义就在于让错过了“那段时光”的玩家也能体会一次那时的感受；但从商业化行为的目的来看，游戏复刻的目的只有一个：利益。相比于完全重头开始制作并培养拥护者团体的新作开发，游戏复刻的成本明显要低一个量级。要知道，游戏制作绝不是什么不求功利的慈善事业，将利益最大化是任何商业公司发展生存的本能途径。任何复刻作品对于游戏公司而言都是赚取利润的筹码，前文提到的《永远的伊苏Ⅱ》也不例外，数数这部游戏到底发行过多少纪念版合集版多平台版就知道此言非虚。没错，这种相对廉价的利润榨取方式的确有其存在的合理性，但如果从发展的角度来看，这种立足于往昔的商业化行为真的有如宣传般可取吗？

# 我玩过的复刻游戏

我有时觉得自己的游戏年代很尴尬。当我年轻的时候，我不够年轻，看不到经典游戏的头；当我全力爱着游戏的时候，我看不到什么是经典，抓到游戏便饕餮入口；如今我知道了什么是经典，可惜要么经典已经老去，要么我已老。

所谓“复刻”，多半只会针对经典，经典远远立在记忆的尽头，复刻披着崭新的衣装于多年后出现。因此，复刻版的体验，不仅是对经典的考虑，对我而言，也是一种对游戏经历的考验……

我最早接触到的复刻游戏，就没有意识到它是一款“复刻”。根据百科Wiki上的显示，我玩到的第一款复刻游戏，应当是1998年发布的一款叫《沙丘2000》（Dune 2000）的游戏。这款游戏由Westwood研发，据说他们之前有一款叫《沙丘2——新王朝》的DOS游戏，无法在Windows下兼容，因此《沙丘2000》就如同这款游戏的Windows版本，除了图像重绘增强外，平衡性也有改进。在那个游戏与相关资讯还不曾铺天盖地的年代里，我与对门宿舍的哥们在这款游戏上，至少沉迷了半学期的功夫。因此尽管没有意识到这是一款复刻游戏，它的原版也不怎么经典，但是它的复刻对那时的我们而言是成功的。

而后来玩到的另一款复刻游戏《最终幻想1》（PS版复刻）则是另一种体验。对于《最终幻想》系列，我是从第七代开始接触（如上所说，我不够年轻……），本科四年中，零零散散把七、八、九都玩过了一到数遍，因此虽然算不上该系列的重度爱好者，但要说Fans还是勉强够格的。2002年SquareEnix宣称在PS上重制了该系列的第一代，我便一直在网上等待ISO的下载（一直使用PS模拟器），最后终于在2003年底Download成功。游戏加载时很是兴奋，片头CG虽然不算精良，但至少展示了制作方的诚心。不过进入游戏后，却大大地失望了，一方面是游戏画面并未怎么改善，更重要的是，剧情慢慢玩下来，也显得太过单薄了……最后，我仅仅玩了两个多小时，就再也没启动过这款游戏。一款立于当年的经典，在当下是否还有复刻的理由，大概还需要判定：复刻后的它，是否还能立于当下之世。

而既玩过原版、又玩过复刻版的游戏，印象比较深刻的有《坦克大战》（Battle City）《仙剑奇侠传》与《金庸群侠传》。大概出生于上世纪70~80年代的游戏玩家，对于这几款游戏相信都有极深的记忆吧。

《坦克大战》是FC家用红白机上的一款游戏，于1985年由NAMCO制作发行，原版共有35个关卡地图，但允许玩家自建地图；之后在原版的基础上，出现了非常多的FC改版，无论是地图还是武器，都有新创意，总之在那个年代，留下了无数的美好时光。可能是由于这样的经典性，该游戏在PC时代中广为复刻，我试过不少版本，留下最深印象的是一款图像全部重绘的EXE版本，该版本在游戏规则上基本尊重原作、支持二人作战，同时在3D效果和射击、爆炸特效方面下了不少功夫。我将它在硬盘上保留了很久，现在想来，它的游戏性并没有随着年代的远去而褪色。

至于复刻版《新仙剑奇侠传》，虽然它不如老“仙剑”有味道，但我相信应当没有人会认为它是失败的。我很开心当年赚得我无数牵挂与情绪的经典游




《沙丘2》的美术风格赋予游戏以浓郁而难忘的气质，这是当今Westwood游戏所不能望其项背的

戏，能够继续影响到年纪上已比我差上5岁甚至10岁以上的游戏玩家，这很大程度上是复刻版的功劳。而我自己当时玩的时候，亦是觉得焕然一新，特别是某些过场的音乐与画面，我觉得比起纯情、洁净的原作，它同样能简单地、轻易地将人打动。

《金庸群侠传》的复刻，来自于国内一群热爱该游戏MOD的玩家。复刻后的新版游戏，剧情完全忠实于原作，画面元素虽然绝大多数仍与原作一致，但是分辨率更大的游戏界面杜绝了复刻后的马赛克出现，让你在重新体验时会有不一样的感受。另外，全鼠标的支持，也让这款游戏并非只是简单地从DOS界面过渡到窗口界面。记得当时拿到新版本，我又兴致勃勃地花了十几个小时通关，热情一如当年。最后，由于这款游戏是重新MOD后的复刻，因此它的引擎被用于更多MOD游戏的开发……当然，这些都是复刻之外的八卦了。



至今网络上仍有《金庸群侠传》的民间MOD、复刻的专题站

# 如果给我一次“复刻”的机会——我们最希望复刻的游戏是什么？

## 《原始岛1930》 8神经

如果要我选出一款最想被复刻的游戏，我能找出很多备选来，因为在这么长的玩游戏生涯中，有太多的作品给我留下了美好的记忆和情感体验。不过，有一些大作始终在推出续集，例如《星际争霸》或者《街头霸王》这样的，因此也就没有了复刻的必要；而另一些游戏我只能允许它们以2D的形式存在，无法想象它们变成3D会是什么样子，比如《炎龙骑士团》或者《火焰之纹章》，这些也就暂且不予考虑。然而有一款古老的游戏，我却不仅想要看到它被复刻，而且还是被现在最出色的3D引擎所复刻——那就是《原始岛1930》。

《原始岛1930》是SNK在1989年推出的一款街机射击游戏，上世纪90年代初在国内的街机厅颇为流行。背景故事是说1930年，巴哈马群岛经常发生原因不明的海难，于是以美国为首的几个国家派出了调查组进行调查。调查组中有两位驾驶着老旧螺旋桨飞机的飞行员偶然闯入原始岛，开始了一段惊险的冒险历程。游戏以令人惊叹的想象力刻画了一个千姿百态的古生物大陆，这里有着翼龙飞翔的湛蓝天空，原始人会挂在黑蝙蝠的腿上飞来发动空袭，岛上的山脉中镶嵌着巨大的恐龙骨架，而活着的恐龙都会向我的飞机发动野蛮的攻击……进入海底关卡后，可以看到海底全是早已灭绝的古代深海生物，那种神秘的远古气氛令人流连往返，早已忘记了为什么飞机可以在水下飞行。最后的岛腹溶洞更是危机四伏，但玩家飞到游戏的最终Boss面前时，那个仅仅是脑袋就可以占据大半个屏幕的超巨大暴龙王，足以惊得人瞠目结舌……



《原始岛1930》是同类作品中风格最鲜明的

如果这款游戏被复刻成3D版会是什么样？驾驶着飞机在十几层楼高的恐龙骨架下穿梭，同时与成群的翼龙作战是什么滋味？围绕着暴龙王的身体飞行，一边灵活闪避它的攻击，一边狠狠地射击它的脑袋，打得它发出震天嘶吼又是什么感觉？《原始岛1930》限于当时的机能条件，血腥度不够，让人颇感遗憾，被打死的恐龙会以爆炸的方式消失。但如果被3D引擎复刻，看到中弹的翼龙悲鸣着折翼落入海中，或是暴龙血流成河轰然倒地，那是何等的快事……

不过现在的SNK Playmore早已经夕阳西下，技术落后，财力匮乏，制作这样一款复刻游戏对他们来说是不可能完成的任务，他们现在也只会不停地推出越做越差的《拳皇》来吸引眼球。昔日日本街机称雄世界的那个充满想象力的时代，已经像是一个远古的梦了……

## 《辐射》 坏香橙

“如果给你一个重制的机会，你会选择让哪部游戏复刻？”

这个问题对于我这种游戏经验博而不专鲜有钻研的老菜鸟来说，着实应该算是个难题。

寻找答案的最好方式自然是实践。打开占据着硬盘将近五成空间的松鼠党仓库，和所有的怀旧爱好者一样，“Golden Game”文件夹目录下琳琅满目充斥充斥着成堆的昔日经典：《命令与征服》，为数甚众的RTS玩家启蒙作品；《毁灭公爵3D》，电脑室时代天旋地转的不朽回忆；《生化危机》，头一次让坐在屏幕前的我认识到什么叫“镜头感”的惊悚游戏；《异域镇魂曲》，第一部令我真切体会到“第九艺术”真正魄力的传世神作。太多了，完全不胜枚举。

思前想后半天，最终，我把目光焦点重新放回了显示器的中央，一个卡通造型的黄头发笑脸小子快捷方式图标上。抉择是困难的，如果一定要我做出决定的话，我的答案应该就是它吧：



《辐射》1代才是该系列真正原汁原味的作品

有这样一部游戏，来自那个已经消亡的黄金年代。

有关这部游戏，能够讲述的话题实在是太多太多，但如果单纯从玩家体验的角度出发，我们只需要记住这些回忆即可：这部游戏的背景发生在并不遥远的未来，一个荒诞不经却依旧让人不由得喉头一窒的末日后启示录时代；造就这场末日的成因并不复杂，石油危机，第三次世界大战，核武器从天而降，然后就像那本大黑书说的一样，“于是这样便成了”；末日已至，暂时幸免于难的人们有该何去何从？答案非常黑色幽默，人类在巴比伦塔倒塌后诞生的种群多样性在这片废土上淋漓尽致地发挥了一次功用：有些人退化回了近史前时代，刀耕火种原始崇拜成为了他们的生活方式；有些人穿上了使用未来技术打造的高科技全金属外壳并以骑士自居，将保存与发展技术作为了最高的行动准则；有些人躲在地下掩体中欣赏完毕蘑菇云的绽放，然后摆出一副幕后黑手的架势开始筹划下一场阴谋；有些人身体力行地示范了人类在道德沦丧的前提下会堕落到何种地步，贩卖同类榨取利润成为了他们唯一的乐趣；有些人把自己的势力缩回到纸醉金迷的霓虹灯与叮当作响的吃角子老虎机背后，过上了“朝暮畅饮威士忌，月黑风高埋死人”的黑帮生活。而这所有的一切，都是身为社会试验品小白鼠的玩家可以在游戏中亲身经历的内容。

没错，这就是《辐射》，一部来自角色扮演游戏后黄金时代的杰作。之所以没有给这个名称背后加上数字，是因为采用了相同引擎开发的前后两部曲实际上是一体两面的一部游戏，就像一枚硬币一样无法分割。以现今的眼光来看，尽管拥有相比当代某些RPG依旧不算逊色的游戏深度，但VGA标准的画质在表现力上已经彻底跟不上了时代；然而，每当我畅想能在多边形构筑与1080P分辨率下重温的废土幻梦之旅时，总会有一声微弱但清晰可辨的疑问从意识深处响起：你所追寻的究竟是什么？是高清次世代的画面表现力，还是那颗早已枯竭的畅游之心？

## 《大航海时代2》

檀香

为什么一款游戏过了这么多年，还要拿来复刻？除了操作平台上的兼容扩展外，最重要的当然是这款游戏的玩家支持度，是游戏当年横空出世之时所创下的名头。不过很显然，如果只是拿这个标准去衡量，那么几乎所有经典之作都有复刻的理由。因此笔者认为，必须要谨慎地思考游戏到底经典在何处，经典之处拿到今日，是否已经被超越，或者是否仍能让新玩家感到相逢恨晚，让老玩家感叹“人生若只初相见”。同时必须考虑，长年累月中，到底是什么原因，让老游戏逐渐从老玩家的视野中慢慢消失，让新玩家接触不到、或是视而不见，如果是游戏性的褪色，那还用考虑复刻么？如果不是游戏性，而是平台、画面、声音、操作的障碍或吸引力下降，那么复刻必定是可弥补的。

从这些角度上考虑，《大航海时代2》无论如何都是一款值得复刻的经典游戏。

要问《大航海时代2》到底经典在何处，相信每个体验过的玩家都能说上一两点。有人会说他喜欢人类历史上充满生机的地理大发现，而这款游戏模拟历史、地理的细节是如此之丰富、准确，用心玩一遍游戏，胜过翻几遍地理历史图册；有人会说喜欢里面的开放性剧情，六位主角的主线任务各自不同，并且会相互联系，更重要的是，在主线之外，你要怎么玩，游戏框架并不会怎么限制你；有人喜欢里面的探险，你需要好好打听消息，准备物资、配备水手与官员以适合远航，在世界各处，隐藏着各种各样的发现物；有人喜欢海战，既可能碾压式地轰倒敌人，也可在势均力敌时使用各种策略搭配，而当你处于螳臂当车、蚍蜉撼大树的劣势时，也并非只能毫无作为干坐等死……

以上种种有爱，综合于一起，就是这款游戏当时俘获无数人心的理由。而一路看来，这些优点，并不曾在后来的发展途中被超越。很多新玩家都会钟情于《大航海时代4》，不过，在许多老玩家的眼光中，二代的开放性却仍是最高的。同时，光荣的游戏一向在细节上精雕细琢，二代的细节设定即使放在今天来看，仍让人满意，相信如果要进一步复刻，这方面将会只增不减。

然而，正如前面提到的那样，随着时间的流逝，这款游戏还是在短短地十数年间，不可避免地褪了色。我们不得不反过来思考，到底是什么原因，阻碍了这款经典游戏在新玩家手中的普及呢？我曾经向一些新手玩家推荐过这款游戏，但基本上都没能将其成功“推销”出去，特别是从四代开始上手的新玩家，更觉得较难玩下去。

我仔细问过原因，发现操作是首当其冲的障碍。先不用说DOS游戏要在新系统下重玩，需要掌握一定的兼容性方法，最麻烦的是二代所使用的鼠标操作方式，和目前惯用的方式相差较大，需要一定的适应才可掌握；即便掌握了鼠标操作，在控制船只行驶的时候，也会觉得操作不够简便，缺乏适当的操作提示。而画面和音乐，则成为次之的障碍。“包装”确实是非常现实的推销手段，一个习惯了四代或是《大航海时代Online》风格的新玩家，很难让他在看到256色画面、听到MIDI音乐的时候，仍能觉得新奇并产生想玩的冲动。有人甚至向我回应，说由于航海画面过于粗糙，让人对航海的目标也会产生蒙尘感。

因此，这款本质上仍旧经典的游戏，却容颜已老，让新玩家不想去搭讪，不愿进一步主动接近——而这，也恰恰正是它值得复刻、应当复刻的最大理由。




这款游戏几乎可以用完美来形容，即使你没玩过它，也会被它的片头动画之精美所折服，它的游戏性和艺术性远超《三国志》系列

专业杀虫部队的二度进化

# 异形繁殖2——进攻
# Alien Breed 2：Assault

■江苏 老黑

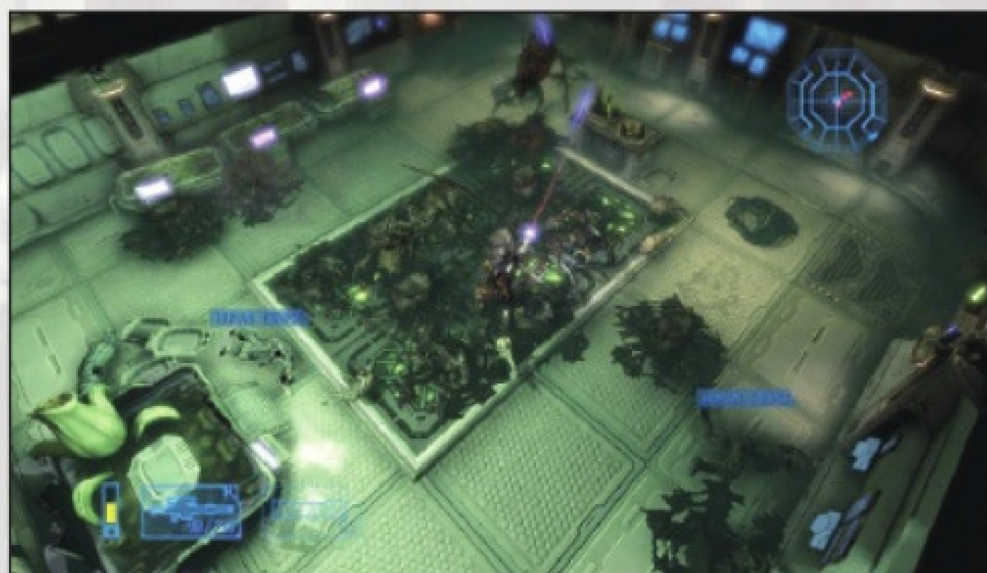
17年前，Dos平台上曾经有一部经典的2D俯视角射击游戏——《异形繁殖》，17年后，它的制作组Team 17面向PC和两大次主机平台推出了它的重制版《异形繁殖——进化》，用小成本取得了相当不错的市场反响。本届GC10展会上，他们又带来了这款作品的续作《异形繁殖2——进攻》（以下简称AB2），"虚幻3"引擎营造出的火爆战斗场面让人过目不忘。

## 有所同有所不同

AB2的基本游戏方式和操作与前作完全一致：捡起一支枪，左摇杆控制行动，右摇杆控制瞄准，按照路点提示杀光一切恶心的爬虫生物。枪械库也继承了玩家上一次冒险中所使用过的"长枪短炮"们，不过你这次将要面对的异形显得更具"个性"，它们不再是用一堆暴风骤雨般的子弹招呼过去就能揍倒的家伙了。遇到正面防御强悍的怪物，需要使用闪光弹使其暂时陷入瘫痪，然后再绕到其侧翼进攻。至于身上长着坚固的甲壳的家伙，则需要"灭虫专家"先用爆炸物炸开一个口子，然后往里面塞手雷，除此之外还有一种更为大胆的打法：用精度高的小手枪近身射击它们的弱点。地图上有一些固定火力点可供使用，一旦操作起那些多管速射炮、激光炮的时候，画面就会转入第三人称视角，就像Epic的XBLA游戏《暗影重重》那样。



登入炮塔之后，画面会转入第三人称视角


"虚幻3"引擎下的画面相当不错

杀死敌人之后会得到一定数量的奖励点，玩家可以在飞船中的自动贩卖机上购买所需的装备和道具，此外还新增了枪械升级的功能。你可以提升武器的弹夹容量、发射速率、战术装备插槽数量和火力强度，每一项改造都会耗费巨大的资金。选错了改造方向其实也不要紧，还可以在下一个关卡前的整备画面中重新分配点数。

在Demo中我们还看到了一只巨大蜘蛛型Boss在过场动画中出现，虽然这场Boss战并没有收录在其中，但也提示我们AB2中会有很多的大家伙等待着玩家们的到来。

## 生存模式

生存模式其实是单人战役的改版，敌人的质量和攻击欲望都会得到极大的加强，游戏的规则就是看玩家能够在这种严酷的环境下活多久。其实这一模式是为双人合作度身定制的，因为制作组自己都表示，光靠一名玩家的力量，是无法在Survival Mode下打穿游戏的。但有两名玩家并肩作战，一切都不一样了。比如在通过一些狭长通道的时候，二人组可以负责前后两个方向的警戒，在通过地形复杂的开阔场景的时候，则可以将枪口对准两侧，以平行站位缓步移动，防止被从两个方向同时袭来的异形潮水所淹没。P

●制作：Team 17　●发行：Team 17　●类型：射击
●发售日期：2010年第四季度　●期待度：★★★☆

FABLE III

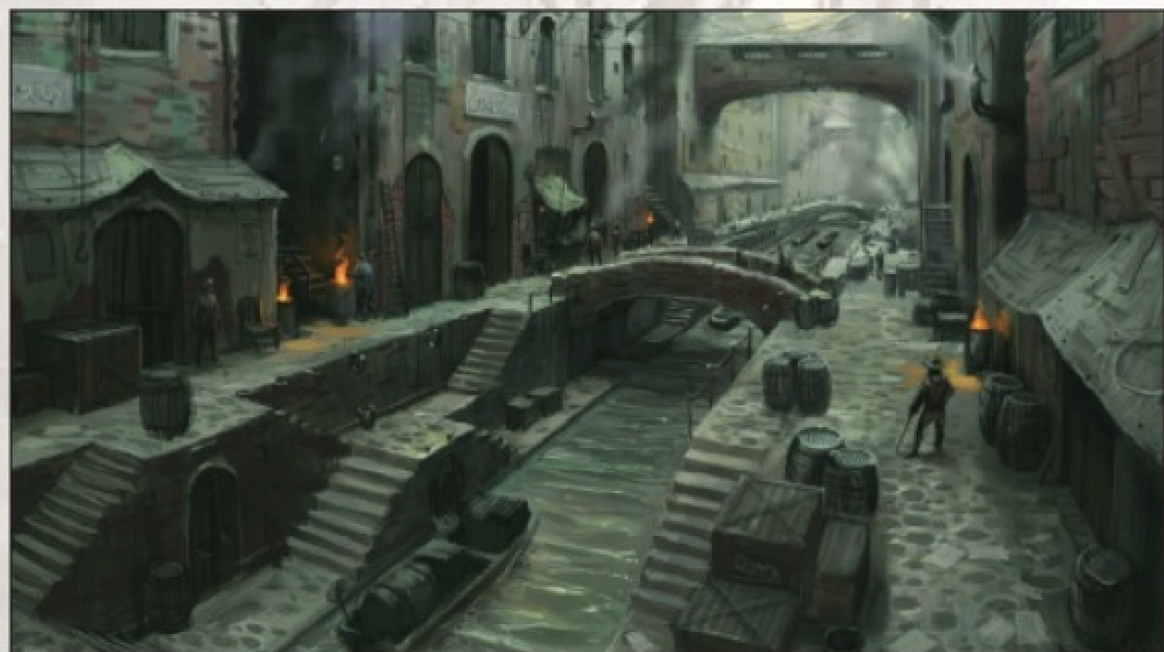
工业与魔幻的杰出结合

# 神鬼寓言Ⅲ

■四川 俞亦然

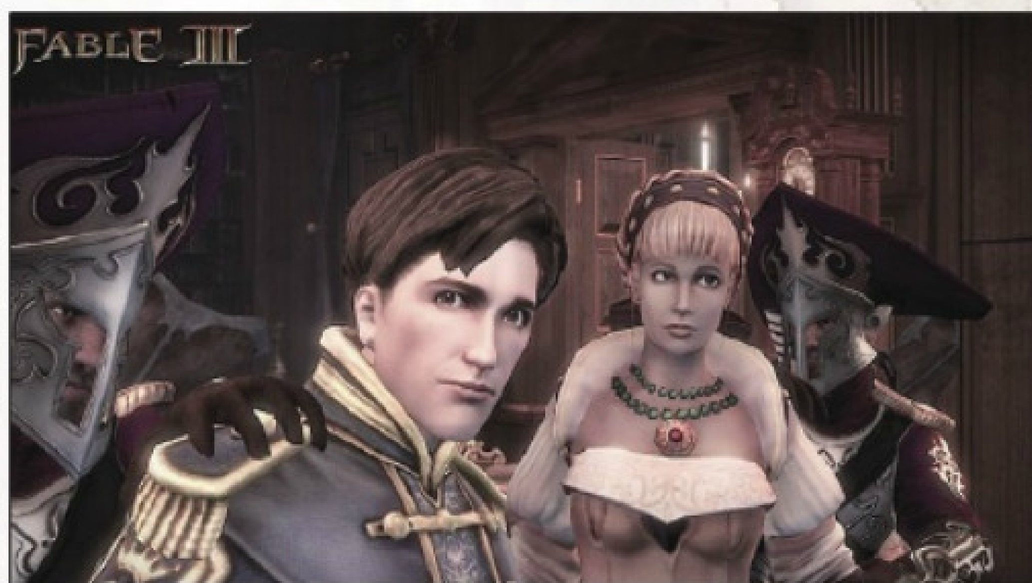
距离《神鬼寓言》一代亮相PC平台的日子，似乎已经很有些年头了。在Xbox360上卖得不错的《神鬼寓言Ⅱ》让PC玩家一直翘首期待，但迄今也没有看到PC版亮相，这让玩家们很是担心三代推出PC版的前景。所幸的是Lionhead早已确认了《神鬼寓言Ⅲ》PC版的存在——尽管发行方微软突然否决了PC版与Xbox360同时于10月26日亮相的原定计划，但考虑到主机版的销量是制作和发行方必须要首先保证的，而PC版过早上市很可能影响到这一点——所以这个决策倒也可以理解，只希望PC版不要延期太久就好。

该系列的设计总监Josh Atkins表示，他们想让玩家在《神鬼寓言Ⅲ》中体会到一种完全不同的音乐效果和独特的战斗体验。游戏中将添加更多的动作因素，而全新的战斗系统也确保玩家能够在一开始就发挥出最大的威力。比如在新作中，玩家不需要再去攒经验升级以便学会一个个的高阶法术，而是当他们游戏中获得法术时，他们就可以直接施放这个法术的最高阶的技巧，只不过此阶段法术的引导时间会很长。而当玩家升级之后，施放法术的时间才会越来越快。当玩家最终达到最高级别的时候，他们只需要一瞬间就能放出最高阶的魔


游戏场景设定图，一个类似威尼斯的水乡小镇



从服装上可以看出游戏的“非典型魔幻”风格



这个浓眉大眼的家伙，是游戏的主角吗?

法。同时，玩家需要仔细地研究各种场景和法术才能够有效地消灭敌人。为了达成这种完全崭新的战斗效果，制作小组不惜重新设计制作了法术系统。

正如前作一样，《神鬼寓言Ⅲ》充满了典型的工业革命式的色彩。整个故事的时代背景模拟设定在工业革命进程中，为了突出这点，工作室专门研究了以描写工业时代的英国而著名的大作家狄更斯的作品，并且在游戏营造了大量狄更斯笔下所描述的那种场景和音效：深灰色的天空，缓慢麻木地向工厂中进发的童工，让人对游戏的氛围拥有亲身感触。游戏的总设计师Peter

●制作：Lionhead ●发行：微软 ●类型：动作角色扮演
●发售日期：2010年10月26日Xbox360版/PC版未定 ●期待度：★★★★☆


手枪与刀剑的混战

Molyneux谈到这个效果的时候特意表示："你可以想象在这种痛苦时代，有着这样一个暴君，这会让人民有多大的痛苦，我们希望在游戏玩家能够产生一种痛恨Logan的感情，这样就说明我们的游戏成功了！"

三代的故事背景发生在二代的60年之后。《神鬼寓言Ⅲ》的主人公有了两个孩子，其中有一个离开了Albion王国。另一个则成为了Albion的统治者。但不幸的是，这个统治者Logan是一个邪恶的暴君，而他的兄弟——也就是本作的主人公，则要展开一场革命——让人民跟随自己去推翻那个暴君的统治。

如果说故事到这里就结束的话，无疑有资格成为一款大作——但是这样的"大作"随处可见，尚且不能被称为"杰作"。而Lionhead工作室之所以享有盛誉，就在于他们总是能想出出人意料的设计：推翻Logan只是游戏的前半部分，接下来游戏要进入后半部分，讲述主人公如何当国王，如何处理种种意想不到的事情。这个时候，玩家会发现很多地方都和以前闹革命的时候不一样了。俗话说"打天下难，守天下更难"，Lionhead在游戏中向所有的玩家演示了这条古老的格言。

作为一款动作类的角色扮演游戏，《神鬼寓言Ⅲ》理所当然地融入了许多传统RPG的元素：比如说角色升级成长系统，自由地和周围的NPC对话获得信息，还有突如其来的战斗场景，如果你想安全走出来，那就只能持剑战斗。但这些设计的效果到底如何，许多人都还是抱有疑问。直到最近的2010年度Comic-Con大展上，这些疑问才烟消云散。在这次展览会上，Lionhead公布了一个简短的《神鬼寓言Ⅲ》Demo，一下就征服了所有的爱好者。

在这段Demo中，一开头就是主人公艰难地在黑暗中跋涉，在阴冷潮湿的洞穴中穿梭，身边还跟着一个叫做Walter的侍从。这个看上十分友好和善的年轻人其实是玩家在最初开始几关上手的导师和向导，他会将手把手地教会你各种技巧，告诉你这个Albion世界的真实情况，告诉你这里正遭受Logan王残暴的统治。正是在他的教导下，主角逐渐走上反抗者的道路。

这对奇怪的组合在通往相邻大陆——Aurora大陆的旅途上遇到了强风，遭遇了海难，等他们醒过来的时候发现他们身处在一个多少让人感觉毛骨悚然的场景之中。和亮堂堂的Albion世界相比，Aurora大陆阴森幽暗。整个背景就像一片被狂风呼啸吹过的荒原，充斥着灰色的衰败景象。和这里相比，Albion看起来就像是天堂一样了。接下来两个冒险者遭遇了一系列的黑暗恶灵，它们散发着血红光芒的眼睛看起来格外地恐怖。



突如其来的战斗

在Demo中我们可以看到《神鬼寓言Ⅲ》延续并改进了前作的战斗系统，使之真的成为了"一键战斗"系统。就是说无论是使用魔法还是切换枪支武器，都可以简单地用一个对应的键来呼出。制作者希望游戏在战斗中能够更加流畅，玩家可以很轻松迅捷地停下手中巨大的锤，然后拔出枪来，将眼前的敌人一一轰飞。法术组合也给玩家提供了更多的乐趣，比如说玩家一手装备旋风法术，另一只手装备火球，就可以打出旋风火球，而这个法术可以把敌人用旋风卷到天空中，然后让他们空中饱受烈焰焚身之苦。据透露，游戏中玩家一共有超过20种的组合法术可以使用。

从目前的消息来看，Lionhead也不会令PC用户等待太久——无论如何，这样一款大作还是值得花些时间去等待的。


当国王其实也有很多烦恼……



阴冷风格的地下城

棒！真是棒！

# 007——血石
# James Bond 007：Bloodstone

□江苏 老黑

由于资金短缺，米高梅日前宣布007系列的下一款作品的拍摄被无限期推迟。正当观众们担心James Bond这个纵横银幕几十年的间谍形象可能和自己说再见的时候，Activision宣布了一款全新的007游戏——《血石》。《哥谭赛车计划》和《竞速残影》（Blur）的开发商Bizarre Creation将会担纲本作的开发任务，这个“术业有专攻”的制作团队也将发挥自身的优势，强化游戏中追逐战的表现力。

## 豪华“演员”阵容

预告片中那首颇有007风情的主题曲《我要拿走一切》（I'll take it all），是由英国新生代灵魂乐女歌手Joss Stone演唱的，她将在游戏中扮演邦女郎Nicole Hunter，一个钻石交易行业的名门之女。硬汉版邦德，同时也是被不少007迷称为“世上最丑007”的Daniel Craig将继续出演主角。007的上司——M的扮演者Judi Dench年事已高，已经宣布息影，不过这并不妨碍她的形象出现在这部007的互动电影中。此外，在前两部电影中Craig的替身演员Ben Cooke，将担任动作捕捉演员。

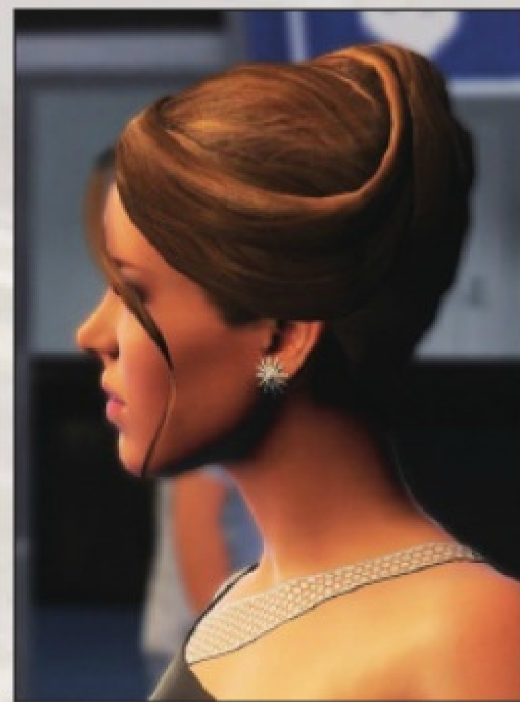
## 徒手格斗、射击、竞速，一个都不能少

Demo演示的第一个任务中，007在C-130运输机的货舱内，得到了一个名叫Greco的恐怖分子即将发动大规模袭击的情报，恐怖集团正藏身在法国南部港口的一艘游艇内。在到达任务点之后，007纵身一跳，利用动力伞登上了游艇的甲板。接下来的游戏方式是典型的第三人称动作，包括有此类游戏司空见惯的掩护设计、徒手格斗和子弹时间。在清空当前的敌人之后，Greco跳上了冲锋舟，随后向着游艇发射了一枚火箭弹。在一片冲天烈焰中，Bond也跳上了另一艘快艇。

在随后的竞速流程中，Bizarre Creation体现了他们对这一擅长题材的把握能力。紧张的追逐过程，玩家要躲避进出港口的货轮，Greco在逃窜过程中也会用冲锋枪和火箭筒进行还击，此外还有一架恼人的直升机在你的周围不停的骚扰。整个竞速过程中也有很多脚本等待着你的触发，比如在直升机飞行到一个储油罐的上方的时候，启动子弹时间，并且准确地射击这些“易燃易爆”品，就可以看到直升机被剧烈爆炸吞噬。


格斗与《伯恩的阴谋》比较类似，主要是依靠QTE来实现打斗表演

上岸后经过一场惊心动魄的枪战，Bond抓住了Greco，小喽罗们丢下了老大乘车逃走。逼问拷打之下，Greco依然不交代袭击的时间和地点，只是表示Bond在浪费时间，因为他“找错了人”。此时的007才意识到炸弹就藏在刚才开走的那辆黑色SUV之中。于是他登上了原本属于Greco的阿斯顿马丁跑车，在由隧道和悬崖峭壁组成的盘山公路上，与正在执行自杀式爆炸袭击任务的敌对车辆展开了一场生死追逐，场面与2008年的系列电影《量子危机》的开场非常相似。


新任邦女郎出场

●制作：Bizarre Creation ●发行：Activision ●类型：动作
●发售日期：2010年第四季度 ●期待度：★★★★

轼星者的救赎与重生之旅

# 星球大战——原力释放Ⅱ
# Star Wars：The Force Unleashed Ⅱ

■江苏 老黑

在《星球大战——原力释放》（续作简称FU2）的正统结局中，轼星者（Starkiller）选择了反叛Vader，去单挑帕尔帕廷皇帝，却不幸被耍赖的最终Boss杀死。一个死去的轼星者比活着的更可怕，因为反叛联盟会将他塑造为一个烈士，从而获得更多的道义支持。为了避免这一不利局面的出现，Vader制造了一个轼星者的克隆体，并将其囚禁在Kamino星上。整个FU2的故事，便以一场“光剑越狱”作为开始。

Vader大师的步步紧逼，迫使“重生”后的轼星者在宇宙中流浪。他冒险的第一站是一颗名叫Cato Neimoidia的行星，统治者Baron Tarko将这里打造成了一座异星版的拉斯维加斯。轼星者得知Kota将军（也就是前作结尾中出来像“唐僧”那样唧唧歪歪，结果导致自己挨了皇帝黑刀子的家伙）也被关押在这里，在解救他之前，必须战胜Tarko圈养的超级怪兽Gorog。如果你看过《绝地归来》中怪物Rencor，就不会对这个Boss的丑陋形象感到陌生，唯一的区别，就是Gorog的体积还要大上三倍！在初始形态下，这头变异恶龙的主要攻击方式是进行大范围的喷火攻击，以及将地面上的帝国风暴突击队杂兵震到空中，然后使用它的原力将这些可怜的家伙当作飞行道具投掷出去。转入第二形态之后，Gorog伸出利爪，拍打周围的平台，试图用坍塌的碎块压死轼星者，需要玩家在一连串灵活的躲避之后，抓住稍纵即逝的机会对怪物展开致命攻击。

搞定收工之后，轼星者与Kota将军登上了一架恶影战机逃离。后者对轼星者的出现感到惊讶，因为他目睹了眼前的这个救星死于皇帝刀下的全过程。轼星者也意识到自己在与帕尔帕廷一战之后的记忆存在一段空白。为了巡回失落的自我，他只身前往Dagobah星系，寻找德高望重的尤达大师一探究竟。是的，这位绝地武士的导师将会在本作中登场！

短暂的会面之后，尤达指示这个迷失的后生前往天行者卢克在《帝国反击战》中探索过的那个洞穴。在那里，轼星者与臭名昭著的银河赏金猎人Boba Fett不期而遇，制作组表示，他将成为轼星者在本作中最为强劲的对手。


被克隆了一下之后就爱上了“双刀流”的主角

FU2与前作的最大不同，就在于爽快感的飞速提升。使用“双刀流”的轼星者的打斗招式更加流畅，新增的断肢效果也弥补了星战迷长期以来对动作场面的“遗憾”。运用原力释放的“大招”让大规模混战变得很“无双”，其中最为华丽的表演，莫过于轼星者改变一群“步行者”射来的导弹的飞行轨迹，让它们飞回去将发射者炸得稀烂。此外，我们还看到主角将原力与剑术结合到一起，控制光剑以“飞去来器”的攻击方式，无情地收割着帝国士兵们的生命。


大招一放，整个场景都被扭曲了

作为一款口碑极佳的“星战”题材动作游戏的续作，FU2针对前作的不足在诸多方面都进行了改进。最重要的是，诸多经典角色都会在本作中登场。这就意味着FU2不仅仅会带给星战迷们爽快无比的动作场面，还有无限的感动和回忆。

●制作：LucasArts　●发行：LucasArts　●类型：动作
●发售日期：2010年10月26日　●期待度：★★★☆

距离殿堂之作始终差一口气——这次呢？

# 哥特王朝Ⅳ——阿卡尼亚
# Arcania: Gothic IV

■内蒙古 莽月飘零

2007年，由Piranha Games制作的《哥特王朝Ⅲ》虽然努力向《上古卷轴Ⅳ》看齐，但超多的Bug足以毁掉这款游戏，虽然有些良性Bug为玩家津津乐道，但终究难逃《上古卷轴Ⅳ》失败模仿品的命运。沉寂多年，正统续作《哥特传说》（Arcania: A Gothic Tale）转手由Spellbound开发制作，然而除了零星的消息以外，Spellbound带给玩家们的是再三跳票。从开始发布消息以来期间几乎杳无音讯，只是公布几张截图、概念图以及零碎信息，这期间比较重大的事件要算由《哥特传说》更名为《哥特王朝4——阿卡尼亚》了（Arcania: Gothic IV，以下简称“哥特4”）。当然之前还改过诸如《哥特王朝Ⅳ——创世纪》（Gothic 4: Genesis）之类的名字，然而这也无法摆脱被大多数玩家所遗忘的命运：“一再跳票，前作的Bug又多到让人无法正常游戏的地步，我们凭什么记着你呢？”然而目前又公布出了一些消息和影像，依照这些内容再结合早先公布的零碎消息来看，“哥特4”却很可能带给我们一个惊喜，有望成为一款媲美《上古卷轴Ⅳ》的作品。

## 新作将延续并继承前作剧情

“哥特”系列前三作讲述了米尔塔纳（Myrtana）的传奇故事。罗伯（Rhotbar）在成功抵御邻国发动的战争后驾崩，国王罗伯二世继承王位后便面对与兽人之间的战争。罗伯二世凭借开采魔法矿石制造出无坚不摧的武器和坚硬无比的盔甲来武装自己的部队。但是矿工们与帝国的矛盾日益严重，在魔法矿石的主要产地科瑞尼斯岛（Island of Khorinis）上，民众在无名英雄（Nameless Hero）的带领下起义。与此同时在人类与兽人相互僵持的战争中，由于失去了魔法矿石的矿源，人类大败，兽人几乎要取得战争的胜利。正当兽人军队攻打人类的王城时，无名英雄揭开了人兽大战背后的阴谋，在萨达斯的帮助下最终将人类与兽人的战争终结。两年后，战火再次蔓延，无名英雄的老友高恩（Gorn）与兽人特鲁斯（Thorus）的领导的兽人开始对峙，归来的无名英雄再次结束了战争并且成为了一统



薄雾中的森林漂亮极了

| | | |
|---|---|---|
| 制作：Spellbound | 发行：DreamCatcher Interactive | 类型：动作角色扮演 |
| 发售日期：2010年10月 | 期待度：★★★★☆ | |


远处哥特式的城镇宏伟而不乏浪漫


游戏会有天气效果，而主角在游戏中会学会控制天气

人类与兽人的国王——罗伯三世。

“哥特4”的故事发生在“哥特3”的十年之后。前作的无名英雄，这位已经堕落的国王还在为了统一而继续杀伐。某一天，战火燃烧到了一个与世无争的南部小岛上，岛上的村庄遭到了暴徒们的烧杀抢掠。当无名英雄冒险归来时发现自己的村庄惨遭劫掠后悲愤不已，阿卡尼亚之旅由此以复仇拉开序幕。

新无名英雄在复仇之旅上将会遇到前作的一些熟悉的面孔，比如Diego、Lester 和Milten等等，他们都将会帮助无名英雄，然而在复仇之路上一个巨大的阴谋和借助战争而蠢蠢欲动的邪恶势力才刚刚露出冰山一角…

## 游戏的新特色

“哥特4”将会加入独特的天气系统，除了传统的昼夜变化以外，游戏中下雨时地表也会有直接的变化，根据湿度的不同，地形也会有不同的变化，比如临近河流的堤岸上看起来就会比附近没有水的地方要湿。


充满奇幻风格的小酒屋

《上古卷轴Ⅳ》的战斗系统和“哥特”系列差不多——废柴敌人直接秒杀，强力敌人用剑或者魔法与其周旋来消灭，战斗节奏始终是比较慢的，开始新鲜，久之缺乏激情。而“哥特4”将会采用全新的战斗概念——快速战斗，在快节奏的战斗中还引入了一个近似连击的系统。玩过《狩魔猎人》（The Witcher）的玩家一定对其战斗系统印象深刻，当Geralt初次击中敌人后会有一个时间间隔，依据提示在这个间隔正好结束后再次攻击敌人，此时除了会有不同的攻击动作以外，第二段攻击还会增加额外的攻击伤害。不仅如此，二段攻击还会附加一些相应的攻击状态，比如击退、击倒等，当然你也可以不顾节奏随意攻击，但给予敌人的伤害显然不如前者。这个系统遏制了快速战斗的弊端——类似“大菠萝”式盲目砍杀式的低级廉价快感。在《狩魔猎人》中进行多段攻击后会有一个处决场面——削飞敌人的脑袋或是将敌人踹倒后一剑穿胸，这样血腥暴力的处决是否也会出现在“哥特4”中，目前我们还不得而知。

“哥特4”虽然鼓励你使用全新的战斗系统，但并不强迫你使用。你也可以像前作一样依靠地形与敌人游斗，给予敌人不同部位的打击伤害是不一样的。打击头部的伤害自然是最大的，也许游戏中还会有一些弱点并不仅限于头部的奇怪生物存在。

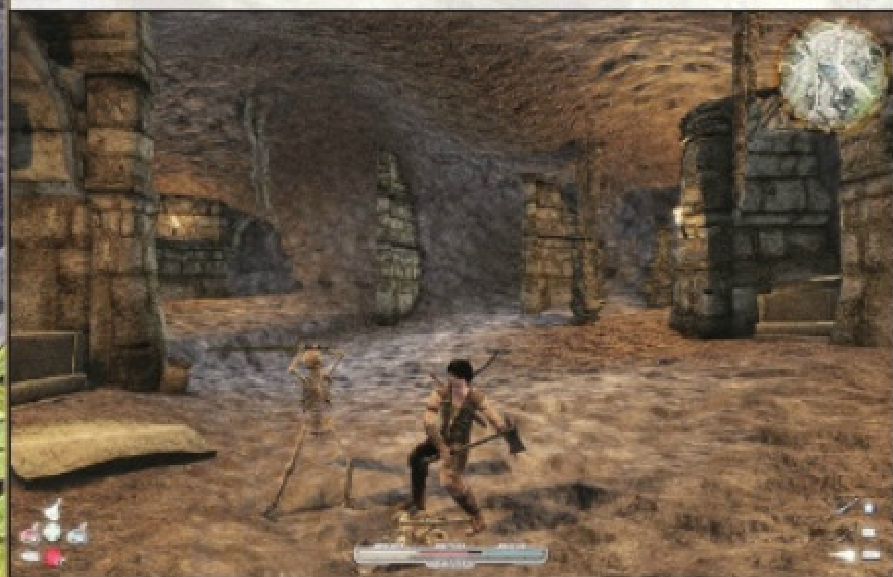

战斗之余你也可以打打猎什么的


视角拉远的空间很大

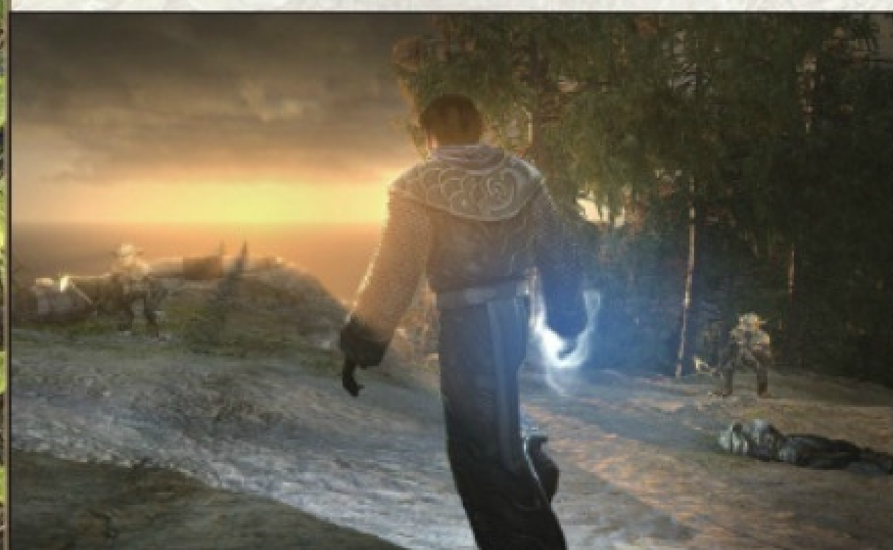

丛林里总是非常危险的

## 工欲善其事必先利其器

“哥特4”中的装备有单双手之分，比如弓箭和巨斧是双手武器，装备了弓箭就无法同时装备其他武器。但可以同时持有两种单手武器，比如单手剑和盾牌可以同时装备。除了装备对角色的影响外，技能和属性也会对角色的能力有影响。配合不同的技能，可以让你的角色充满个性，比如弓箭手需要装备弓箭来获得远程攻击能力，但在战斗中弓箭的准星会有晃动，除了影响精准度以外还会影响玩家的心情。而玩家可以通过增加职业属性点来减轻晃动，也可以增加弓术技能等级和选择穿着轻便装备来获得准星的稳定。所以在“哥特4”中装备与角色能力、战斗方式等方面都息息相关，用“工欲善其事必先利其器”来形容最贴切不过。


与地下城的骷髅战斗


野生“哥布林”出没，注意安全！


不仅只有刀剑，还有魔法

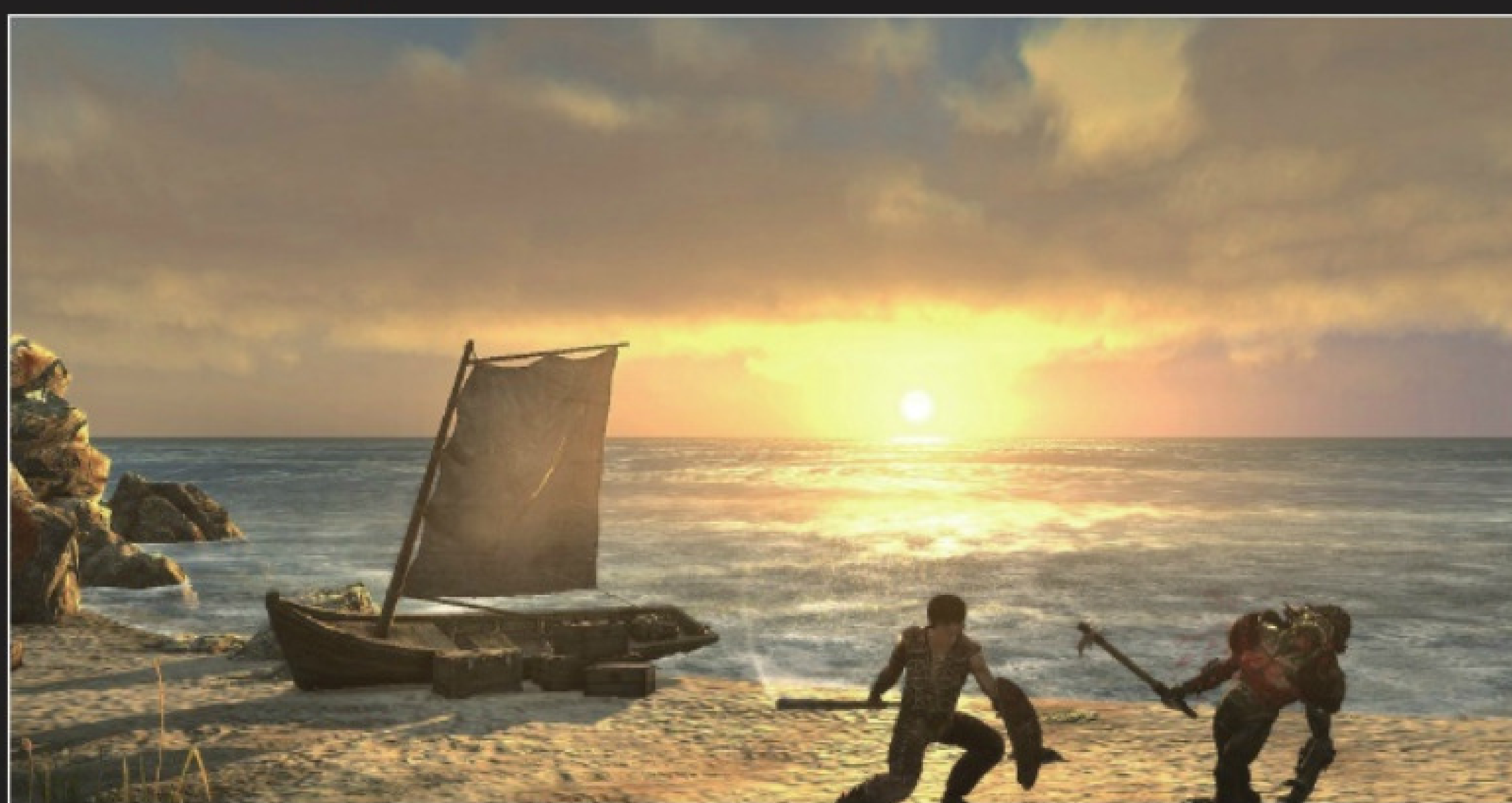
## 超大的世界

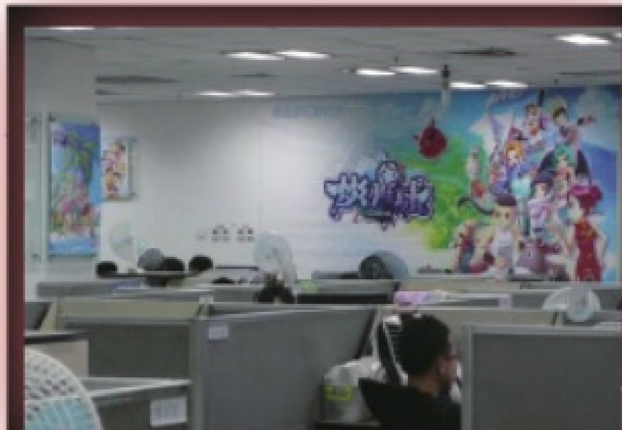
游戏将开始于一座小岛上，根据故事背景来看，似乎就是那座美丽、祥和但却惨遭战争践踏过的小岛——费雪岛。玩家在费雪岛学习基本操作以及熟悉系统，之后玩家将踏上阿卡尼亚之旅。“哥特4”中将会有大概15～20小时的主线游戏时间，算上支线任务、大陆探索等等，大概要花70个小时甚至更多。游戏的超大无缝的世界让你的旅程惊喜不断，当然，巨大的世界移动起来不方便，游戏中会有传送石来方便玩家移动，传送石的位置也会贴心地标记在地图上。

经历过3代以及《乌鸦之夜》《遗弃之神》等资料片的铺垫后，相信“哥特4”会给我们一个更加精彩的故事，并同时消除那些恼人的Bug，当玩家看到本文时，应该可以很快体验到这款游戏了——如果它没有无故跳票的话。P


一些有用的植物生长在草丛中，细心收集，快乐炼金


这样的大怪虫不砍对不起制作人


在海滩边的战斗，远处美丽的朝阳渲染着杀戮






仙剑奇侠传五

# 逆境中的“心愿”
## ——独家专访姚壮宪与“仙剑五”制作团队

■本刊编辑部 北四环组

在八月的最后一天，入秋的北京已经略见凉爽，本刊的记者走访了位于三环路一侧的北京软星。这一趟的目的是要为读者们带来《仙剑奇侠传五》的最新开发状况，“仙剑五”的开发团队在姚壮宪（姚仙）的带领下已经默默工作了一年多的时间，向来低调的姚仙和北软开发团队，是时候将他们请出来“亮一亮”了。

来到北京软星后，姚仙与“仙剑五”的主策划栾京一起接受了我们的采访。下面的对话，始终是在一种比较轻松的气氛下展开。


姚仙（左）与“仙剑五”的主策划栾京（右）接受本刊记者的采访

### 【说到姚仙，“仙剑五”的总体剧本架构是来自于他，包括游戏的开始和结局……】

**大众软件：** 请问“仙剑五”开发了多长时间了？这次的开发团队成员规模和结构怎么样呢？

**姚壮宪：** “仙剑五”这个项目我们是2008年底开始构思的，到这2009年的4月通过立项，算起来开发时间接近两年了。开发团队规模约25人，是从公司内挑选一批热爱单机仙剑的精英所组成，音乐仍是由大宇总部历来负责“仙剑”“轩辕剑”配乐的曾、吴二位大师担纲。


男二号龙幽的形象被公布后，引发了玩家一点争议

**大众软件：** 制作网游和做单机，有什么不一样的感受？另外，姚仙作为“仙剑之父”，“仙剑五”这款游戏能有多少他个人的烙印呢？

**栾京：** 做单机游戏需要更多的把制作者的个人感情和人生体验投入进去。每个成员各自有拥护的游戏人物，在开发过程中有时为了修改某些角色的戏份而产生争论，甚至曾经争论得面红耳赤，太入戏了。这样的情形在网游的开发过程中是少见的。说到姚仙，“仙剑五”的总体剧本架构是来自于他，包括游戏的开始和结局。姚仙拿出原始草案，开发团队进行了多次的讨论和修改，现在的版本跟姚仙最初拿出的框架已经有了不少的变化，可以说是大家心血的融合吧。每一个款游戏都会带有制作人的特有风格，同样是姚仙的作品，很多玩家可能会拿“仙剑五”与“仙剑一”去做比较，我小小地透露一下，这两款作品带给玩家的是不同的体验。姚仙做“仙剑


女二号小蛮的造型却颇受玩家好评

一”时是那种“青衫磊落江湖行”的少年意气，他将这种自己最真实的情感注入游戏之中。而现在姚仙已经身为人父，对于夫妻情、父子情等自然有了更深刻的感悟，这些也会融入到“仙剑五”当中。

## 【“‘仙剑五’的主题是两个字——心愿。”】


姚仙看起来谈兴甚浓


“仙剑五”会不会让栾京这个名字一炮打响呢?

**大众软件：**“仙剑五”的主题是什么？现在可以透露了吗？

**姚壮宪：**嗯……其实现在还稍微早了点，不过就第一个透露给大软吧！“仙剑五”的主题仍是两个字——“心愿”。由于目前还不便透露剧情，关于这个主题在游戏中的表现，请玩家们届时到游戏中自行体会。另外，这个主题其实也传达我们的信念，我们想借这游戏来表达对国产单机游戏市场能够走下去的一种“心愿”。

**大众软件：**“仙剑五”有没有从“仙剑一”中继承下来什么东西？

**栾京：**继承肯定是有的，我们希望可以让老玩家想起当年的感动，这一点无论在剧情还是在玩法系统上都是如此。比如说会重新启用“仙剑一”中的合击系统，还有一些令人记忆深刻的招式也会回归（编者：能看到“万剑诀”吗？真是好期待！）。“仙剑五”会很注重战斗系统的丰富度，法术、绝技、召唤术、合击、宠物等系统都会有各自的用处。当然丰富的战斗方式并不意味着战斗会十分繁琐复杂，我们的目标是把战斗节奏做得更流畅，尽量不要让玩家感到吃力和疲惫。此外，在迷宫方面我们并不刻意增加复杂度，换句话说就是“仙剑五”的迷宫不会很难走，我们并不打算用迷宫困住玩家。而是注重迷宫的特色，比如说美术方面、机关设置方面，让玩家因为各迷宫的不同特点而记住这些迷宫。另外和历代“仙剑”一样，五代也不会有一个具体的时间背景，只能说于唐代之后、清代之前。“仙剑一”的“酒”“剑”“诗”三大特色都会保留——对了，还有“乐”——“音乐”。

**姚壮宪：**“仙剑五”与“仙剑一”有脉络传承、有交叉、也有创新，有很多东西会让大家联想“仙剑一”。不过，没有“户外洗澡”这类的（笑）。

**大众软件：**来说说剧情方面吧。之前的三、四代“仙剑”，包括现在烛龙制作的《古剑奇谭》，虽然剧情方面玩家评价甚好，但由于一直由女性来撰写剧本，故也有玩家表示游戏的剧情比较属于女性视角。不知道“仙剑五”的剧情会偏向怎样的风格？

**姚壮宪：**虽然说“仙剑五”的故事大框架是我定的，主策划是男性，但编剧组的主力成员有不少女性，所以会是刚柔兼具吧。在讨论一些细节时，会有男女研发成员不同的观点和角度。现在我们暂时还没有对外公布游戏男一号和女一号的详细资料，不过可以透露一点，男一号有着特殊的身份背景，但他的出身和成长环境是来自草根的。

**大众软件：**现在有一些玩家在谈到国产单机游戏时，批评国产单机游戏一味注重剧情，而忽视其他创意和系统的发掘，对此您怎么看？

**栾京：**剧情确实是国产单机游戏的一大特色，就好比欧美的单机RPG比较多的强调自由度，而日式RPG则十分注重系统玩法的设计，不同区域的玩家口味不同，游戏也呈现出各自的特点和倾向。近些年国内的玩家对于国产单机游戏也有了越来越多的要求与期望，毕竟现在大家接触的多了，很多玩家都体验了不少次世代游戏机上的游戏。如果将来条件允许的话，我们希望也能制作一款次世代游戏机上的“仙剑”（笑）。

## 【“想要我不低调，你们可以帮我多宣传一些嘛……”】

**大众软件：**虽然国产单机游戏步履艰难，但却有一个很奇怪的现象，那就是有一些玩家会为了数量如此稀少的国产单机游戏分出派别，在网上争斗不休。请问您怎么看待这种现象？

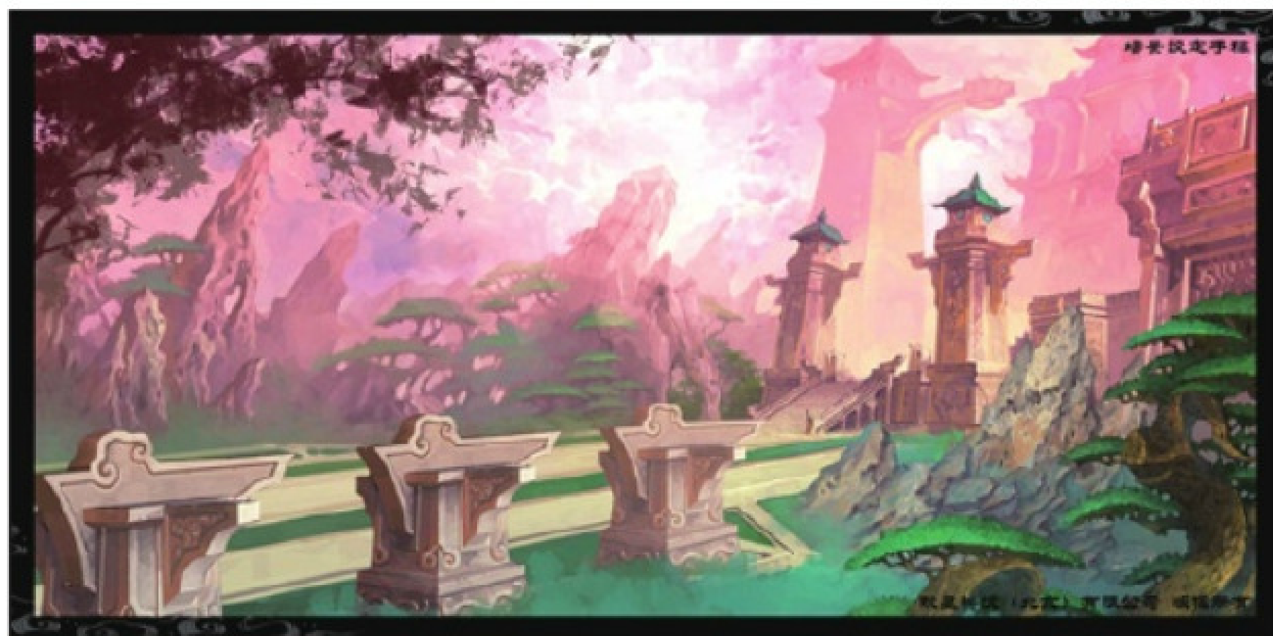
**姚壮宪：**和谐、和谐！现在国产单机游戏的敌人是市场环境，而不是做单机的厂商之间。我想等到“仙剑五”推出之后，玩家们也会拿“仙剑五”去跟其他国产单机游戏厂商的作品去做比较。玩家评比，并提出意见，这是很正常的事，我们会听取和接受玩家的意见。从我个人而言，我觉得国产单机游戏现在不是互相争什么的时候，我们更愿意和其他厂商一起努力共同振兴这产业。



“蜀山七圣”中的铁笔，看起来这次的蜀山会显示出真正强大的实力了

**大众软件：**现在一些玩家很容易对还在坚持制作国产单机的制作人产生崇拜心理，但是作为“仙剑之父”，姚仙您是不是有些太低调了？

**姚壮宪：**我真的很低调吗？如果想要我不低调，你们可以帮我多宣传一些嘛……（笑）其实“仙剑五”也快要进入正式的宣传期了，该有的宣


"仙剑五"中的蜀山设定图

传我们还是会做的。至于对制作人的崇拜，我想是原因是游戏数量太少了，相比网游现在的国产单机游戏是一个孤独的圈子。相隔一两年玩家才能玩到一款大作，大家平时只能去深挖游戏背后的事情。其实，我更希望被崇拜和喜爱的是游戏本身，而不是我。

**大众软件：**"仙剑五"大概什么时候能正式上市？北软对这款游戏有制定什么目标吗？有没有想过制作电视剧什么的来配合？

**姚壮宪：**"仙剑五"争取年底开发完成。我们的目标是让内地玩家和港澳台地区的玩家同步玩到这款游戏，如果审批的时间比较长，我们就只好把繁体版押后了！其实港澳台的单机市场比内地萎缩得更厉害，相比之下，内地玩家的热情其实并没有减少，在网上关于国产单机游戏的各种帖子和讨论越来越多，让我们觉得很欣慰。"仙剑五"的品质一定要超过系列的前几代，这是我们现在努力追求的。至于改编电视剧，之前的"仙剑"系列已经改编过两次了，撇开改编风格等技术问题，总体来说这样的策略对单机产业的发展是正面的，毕竟这让很多非玩家也喜欢上"仙剑"。另外，我们也会考虑给"仙剑五"加入全程配音，不过在第一版中可能做不到，我们会考虑上市后用下载的方式把语音补丁补充进去。

## 【数字发行让国产单机游戏看到了一线希望】

**大众软件：**因为《古剑奇谭》的发售，这个夏天的国产单机游戏市场突然一下显得火热起来，请问姚仙对此有何想法？

**姚壮宪：**这肯定是一件好事，目前的国产单机游戏市场看起来有回暖的迹象。国产单机游戏面临的困境，很大程度上是来自于盗版引起的实体销售渠道萎缩。试想盗版控制不住的话，有多少商家还愿意花大把力气来卖单机游戏？"古剑"的数字销售模式做得很不错，不仅在销量上取得了好的成绩，还让几家知名的下载网站成为了合作伙伴。如果这个模式能够继续发展壮大，那么国产单机游戏是很有希望的。


姚仙带着本刊记者观看"仙剑五"的实际游戏演示

**大众软件：**但是数字发行模式若想成功运作，势必要联合网站和平面游戏媒体，这样的话大规模的宣传就是无法避免的——因为合作伙伴多了嘛，而这些合作伙伴也都有自己的宣传渠道。这样的话很则可能引起玩家的反感，姚仙您是否考虑过这一点？

**姚壮宪：**居然会有这样的事？如果说宣传做到玩家都开始反感了，那是不是证明这样的宣传已经超过了"完美"的地步了吧（笑）。

**大众软件：**谢谢您接受我们的采访，祝"仙剑五"能早日上市热销！

## 【写在采访之后的话】

笔者一直认为，采访姚壮宪总是一件让人很愉快的事，不仅仅因为他是大名鼎鼎的"仙剑之父"，更因为姚仙那种内敛而随意的气质。"仙盟"论坛里有些玩家在提到姚仙时除了"低调"这样的形容词，甚至还有人说姚仙"呆呆的"——孰不料姚仙面对媒体也会说出"想要我不低调，你们可以帮我多宣传一些嘛……"这样的妙语。不过仔细琢磨一些细节，倒是可以感受到姚仙和工长君不同的风格。例如姚仙委婉地表示设计龙幽这样的角色是"为不同喜好的玩家设计不同风格的主角"，而工长君则会更直接地说"古剑"的部分设计是因为"某些女玩家很重口"。

在采访中，关于"国产单机游戏的宣传是否过度"的问题也颇为耐人寻味。对于玩家来说，经历过当年的《血狮》《江湖》《最初幻想》，都难以忘记那种巨大反差带来的心痛，以至于玩家们只要再遇到这种强势的广告宣传，就会不可避免地去探究游戏发售后究竟有没有这种"反差"——但是75分的游戏，就最好只做75分的宣传，这样精确的度量是可能的吗？也许对于游戏的制作和发行方来说，"尽可能将宣传做到完美"是他们唯一能考虑的，毕竟在这样的市场环境下，连广告宣传都做不好的话，国产单机游戏的生存就更难了。玩家和厂商这种矛盾，也许只有在国产单机游戏重现当年百花齐放的情形，玩家们拥有足够多的选择，不会因为市场现状而被迫只能关注一两款游戏时，才会得到缓解。

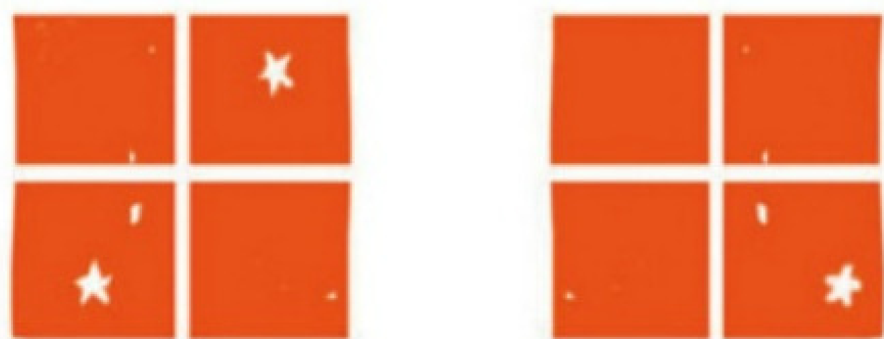
在采访结束后，姚仙带着记者去观看了一下目前已经有70%完成度的"仙剑五"。尽管"仙剑五"使用的是北软自主开发的3D引擎（之前用于某三国MMO游戏的开发），并不像"古剑"的Gamebryo引擎那样有名，但从画面表现力来看，"仙剑五"并不在"古剑"之下。尤其是在某几个野外场景里，阳光透过树阴洒下斑驳的树影，微风吹拂树叶时，树影也随着轻轻晃动。在林阴路上游走的一头猛兽，它身上的明暗也随着行动在发生着变化……这样的画面足以与"古剑"相媲美。另外，"仙剑五"并没有采用固定的追尾视角，而是像当年的"仙剑一"一样采用倾斜的俯视视角，摄像机会随着角色的行动自动变换最佳视点，尤其是在迷宫中，会主动把视点切换到正确的方向上去，尽可能地避免了玩家迷路。

关于"仙剑五"的更多详细资料，本刊已经初步与姚仙商定了由制作团队供稿的独家报道，在接下来的几期杂志中将随时开始连载。敬请期待！

# 山里有座庙

## ——闲谈游戏里的游戏

■内蒙古 天然呆小喵






有一个童谣相信大家都听说过，这个童谣的内容很欠揍，所起的作用也是小朋友之间的幼稚调侃，既耍了聆听者，又让讲述者泪流满面，同时还引发了我们对空间与时间层面的更多思考。相信你一定听过这个故事，或者你也一定给别人讲过这个故事：

从前有座山，山上有座庙，庙里有个老和尚给小和尚讲故事，讲的什么呢？从前有座山，山上有座庙，庙里有个老和尚给小和尚讲故事，讲的什么呢？从前有座山……

是的，无限循环，一个套一个，无休无止永远不能把故事讲完。而在游戏中也有这种类似的设计，主体里包含着另一个游戏，当然这都是为了游戏性而服务的，有些做得很好，让我们眼前一亮，然而有些则很糟糕，比那个令人有揍人冲动的循环故事好不到哪里去……

## 这些游戏有点难

玩过《仙剑奇侠传四》的同学都知道，在中淮南王陵中开启通往下一路段大门时是以“华容道”的小游戏方式把古诗中的一句补充上一个字，


“仙剑四”里华容道填诗的小游戏

填对了门才会开启。古诗填字既考究了玩家的语文水平，同时华容道又考究了玩家逻辑，但对于玩家来说，这也带来了一定的麻烦。比如某些玩


原来是要把“海”字走出来……

家英语学得很好，但是语文没怎么用功，对于他们来说这个谜题就相当“苦手”。“百川东到哪来着，何时复西归”，一边嘟囔着一边皱眉的玩家并不是没有。而不擅长“华容道”的玩家就更加悲剧，明明知道诗句答案却解决不了……

进入古墓，大门机关竟然是老子（“祸兮福所依，福兮祸所伏”，出自《老子·五十八章》）、屈原（“举世皆浊我独清，众人皆醉我独醒”，出自屈原《楚辞·渔父》）的名句和《乐府诗》（“百川东到海，何时复西归。少壮不努力，老大徒伤悲。”出自《乐府诗集·长歌行》）


"仙剑三"滑雪的小游戏中可以获得某些道具


《双星物语2》想要获得白金奖不是一件容易的事情

中的句子。这些古文虽然都是名句，但是怪异的搭配让整个古墓变得很是诡异，还引发了我对中淮南王陵断代以及"仙剑四"年代考证的兴趣——当然最后自然不了了之。

在"仙剑三"中景天偷衣服的小游戏着实有趣，除了可以在偷衣服场景中找到若干装备物品外，还可以找到增加龙葵好感度的古代宫廷服饰道具。然而这个小游戏玩起来也并不轻松，不知当年令多少英雄豪杰扼腕叹息。"仙剑三"中还有和《双星物语2》里类似的滑雪小游戏，前者需要人物到达特定位置可以获得道具；后者则需要按照特殊要求完成滑雪游戏才能获得道具，其中罐子全部击破非常难。在《生化危机4》中，玩家控制阿什莉与里昂汇合那一段中的华容道拼图比较复杂，复杂并不是游戏方式，而在于拼图的图案我们并不熟悉。

相较而言，广井王子的《樱花大战》系列中的小游戏设计得更好。比如《樱花大战2》中去往温泉旅馆旅行的途中在汽车上与各个女性角色玩牌的游戏就比较有趣，输赢对后续剧情几乎没有任何影响，而且纸牌的规则对于中国玩家来说是比较新奇的，经过简单的教学后即可上手。同样，在《樱花大战3——巴黎在燃烧吗》中大神一郎与越南少女蔻库莉可玩毽球的游戏也是比较有意思的，在考验玩家反应和操作的同时，你也可以感受到孤独的蔻库莉可天真活泼的一面。


迷你裙，多少英雄豪杰为此黯然伤神


还记得大神一郎在巴黎与寇库莉可玩毽球时的场面吗?

而FALCOM《英雄传说5——海之槛歌》中束缚共鸣石的小岛地下赌场里的游戏也比较好玩，有运气成分居多的俄罗斯转盘，也有中规中矩的21点，可以满足各类玩家的需求，而且更重要的是可以通过赢取筹码来获取纪念品。想来当年多少玩家奋战在赌场之中不能自拔，只为换取传说中的"迷你裙"。我承认，当年我也是利用S/L大法中的一员，毕竟迷你裙道具的文字说明的诱惑力实在是太大了。笔者非常喜欢乌娜这个角色，一直在恶毒地想像着乌娜穿上迷你裙的样子，拿到迷你裙后第一时间立刻给乌娜装备上了——如预料中一样乌娜的外观没有任何变化！真是让人黯然神伤。于是我干脆将迷你裙从乌娜身上取了下来，恶毒地套在了马克贝因和弗特的腰间……

## 简单，又很不简单

然而相比上述给玩家带来一些阻力的小游戏，有一些难度不大的小游戏夹杂在一款内容严肃的游戏中，让玩家之前积累的紧张之感一扫而空。在《生化危机4》中，当里昂和艾达王来到小岛后，与"橡皮再生怪"初次相遇前的那道门，要玩一个连线小游戏才能开门（"仙剑四"的不周山也有一个类似的小游戏），这类小游戏不仅很简单而且没有固定答案，更重要的是它暂时缓解了紧张气氛——但正当你开门后放松紧绷的情绪时，房间里突然暴起的再生怪会结结实实地吓你一跳！

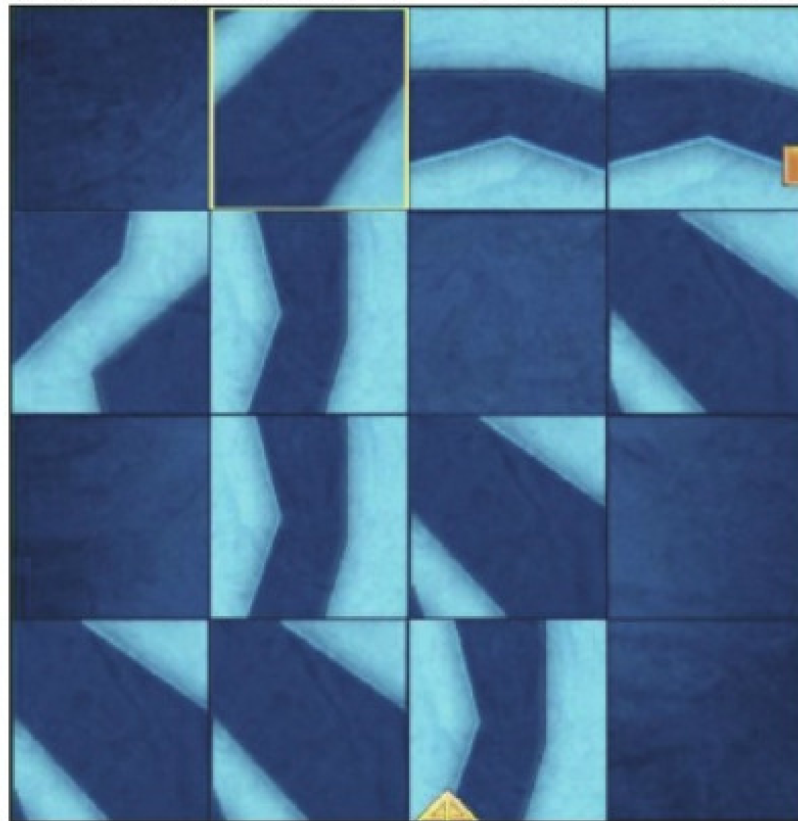
光荣的《大航海时代Ⅳ》中在航行时有可能会遇到鼠灾，在航行中这是灾难性的，而游戏设计了一个类似于"打地鼠"的小游戏来判定鼠灾是否继续，轻松有趣，解决危机的同时也让玩家心理为之一振。同样，在FALCOM的《空之轨迹FC》中有一个钓鱼的小游戏，虽然只是将三个简单对话选项以不同的排列组合来决定钓上物品的种类，但除了化繁为简的表现以外，还为后续剧情艾斯蒂尔与约修亚夕阳下静湖边独处谈心的剧情做了铺垫。

在《太阁立志传》中也有类似的例子，《太阁立志传》4代和5代的大部分任务和技能练习都是通过不同的小游戏来表现的，比如在《太阁立志传Ⅴ》中骑术是骑马躲过弓箭到达终点的小游戏，而忍术则通过辨别相貌来完成忍术训练等等。

在某些游戏中，小游戏也用来表现施放某种技能。在《上古卷轴Ⅳ》中，当夜



《生化危机4》中的开门游戏


"仙剑四"不周山的连线小游戏



《上古卷轴Ⅳ》开锁游戏，虽然简单但也需要你的耐心


约修亚与艾斯蒂尔在钓鱼过后相互敞开心扉

晚来临，你若不安分地想顺些东西卖钱或是地下城中的一个宝箱暴露在你贪婪的目光中，那么你就必须用到开锁技能了。游戏设计了一个巧妙的开锁游戏来表现，在开锁时需要用开锁器分别打开位于锁芯内的各个弹簧弹子，除了某些特定的锁以外，开锁技能等级越高，需要打开的弹子越少，而同时开锁时的手感也越好，这就在操作上很好地区分与反馈了开锁技能等级的高低优劣，同时也表现了复杂的开锁动作。

在《辐射Ⅲ》中的开锁也如出一辙，但是由于游戏背景放在现代，故也不可能使用“老滚4”中那种古朴的锁，需要更加强调手感，而且技能等级越高，自动开锁成功的几率越大。而在《质量效应2》中，我们更可以通过联通电路来开锁，相应符号的点相互连接，全部联通成功后就可以打开锁获取道具。开锁可不仅限于物理上锁头，别忘了，个人电脑也可以增加密码来锁住。在《辐射Ⅲ》中，我们会遇到散落在废土世界各处的个人电脑，我们可以通过猜密码的方式获得电脑权限，从而获取里面的情报。《辐射Ⅲ》中的黑客行为也用一个简单的游戏来表现，电脑会给出一系列有可能是密码的排列组合，玩家可以选择一个进行尝试解锁。若玩家选择的密码错误，游戏则会对真实密码和你选择的密码做比较，并告诉你有几个字母正确、几个字母错误，由此为依据慢慢猜测，直至成功将电脑黑掉。当然，你的黑客技能越高，密码的长度越短，允许你出错的次数就越多。当黑客技能达到100时，即便失去了所有的尝试机会，电脑被完全锁死后你还可以获得一次额外的机会，你还可以用这最后的机会弥补之前因失败造成的悲剧。

上面所举的小游戏，都是将一系列本来很复杂的动作只用一个小游戏就轻松表现，既降低了成本又增加了趣味，考验了玩家的水平的同时还为下面的剧情打好伏笔，是运用小游戏一举多得的典范。

## 意犹未尽，额外的乐趣

在《生化危机5》中，通关一遍之后可以激活在附加的佣兵模式，这个模式里有着无可匹敌的爽快战斗，我们可以反复挑战“丧尸无双”，获得更多分数从而解锁性能不同的新人物，而后用新人物继续挑战。除了可以欣赏到故事模式中角色的别样风采之外，战斗难度也大大提升，堪称游戏技术宅炫耀技术的不二之选。

《植物大战僵尸》通关之后的附加模式中会开启一个花园游戏，和丧尸们战累了，养养花种种树也是别样享受。但这个花园模式着实费神耗时，花儿的两个需求之间有很长的时间间隔，许多聪明的玩家找到一个好方法——通过调整系统时间来对花儿进行快速养成，刷金币刷得更快了，真是额外的惊喜。

在《侠盗猎车手》系列中，有些游戏虽然不是附加的模式，但是其完整性和娱乐性，几乎可以让玩家将其独立对待。比如《圣安地列斯》中的街机游戏，一些看似古董的打飞机街机游戏你可以去娱乐场所找到，例如距离CJ老家不远处的酒吧内。除此以外，你还可以在那里和别人打台球来赚钱——当然仅仅依靠打台球来赚钱不大现实的，大街上随便干翻一个路人甲就可以得到很多钱，但有不少玩家很乐意去真真正正地享受台球的乐趣。而在续作《侠盗猎车手Ⅳ》中，这类内置游戏大大地被扩展，台球、保龄球等等应有尽有，甚至你还可以找一间网吧去上网。当然，经过“热咖啡”事件的洗礼，玩家们都知道了在《圣安地列斯》中还隐藏着一个互动的H游戏……



“生化5”的佣兵模式非常爽


《植物大战僵尸》花园模式，比较有意思，后期还可以种树

## 结语

相信你已经发现了，“游戏里的游戏”这个概念我们在慢慢扩放大，从最初的小游戏概念慢慢放大到各个大作的附加模式。虽然如此，目前游戏里的游戏终究还是“大”游戏里的“小”游戏，不管他的体积或是质量有多高，终归还是被游戏本体束缚住的。然而大与小的概念是相对的，相信看过电影《黑衣人》的读者一定会被那个附加在片尾后面的小片段震撼。这个小片段就像游戏里的游戏一样，也是电影中的附加电影：观众的视角不停放大，地球不断缩小，玩家的视野穿过太阳系、银河系一直到宇宙……最后展现出来的，竟然是地球本来是一个外星人玩耍的弹珠。

如果有那么一天，游戏中的游戏将会更加精彩绝伦，甚至有可能会超越游戏本身，如同黑洞一样把游戏本体吞噬掉，将本体掩盖在其光环之下，到时候玩家们肯定会痛骂制作者们本末倒置。然而游戏都是游戏，有趣才是最好的，我们似乎也没必要纠结于此，不是吗？

# 与电影相比的似是而非

## ——谈电子游戏叙事的时空表象

■德国 小鸟歪歪

作者前言：很高兴能够在《大众软件》上看到越来越多有关游戏文化的文章，这是一个令人欣喜的局面。在这方面，大软走在了中文游戏类期刊的最前面。其实这类文章是目前国内读者以及业界所急需的，对理论的研究，国内与国外差距明显，我们又一次被落在了后面。

我原本在国内学习影视文学专业，也曾创作过几部电视剧和舞台剧作品，后来转到欧洲学习媒体美学。在这期间我一直关注电子游戏方面的研究进展，本文是我在游戏叙事方面的一点想法，希望与各路高手一同探讨！

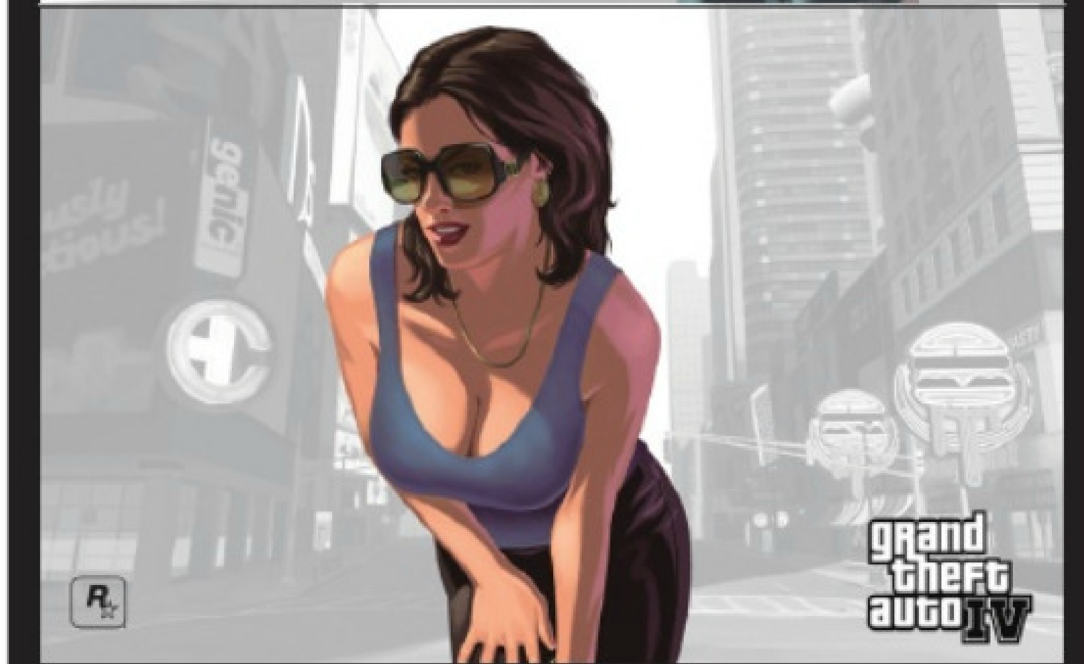
下面这篇文章，我并不打算从本体论的角度出发，去讨论电子游戏是否应完全归于叙事学研究范畴——有关这种命题，还是留给西方游戏研究学界继续打得头破血流吧！



“莫斯科机场大屠杀”的意义何在呢?

简单点来说。什么是叙事呢？简而言之，就是对一系列事件的描述，也就是讲故事。今天电子游戏拥有强大的叙事能力，这是一个不争的事实。当我们放眼望去，且不说直接根植于故事的东、西方角色扮演游戏（RPG），就是像第一人称视角射击游戏（FPS）和格斗游戏（FTG）这些以追求动作快感为基调的游戏类型，叙事元素的比重也日益增多。《使命召唤——现代战争2》中，游戏开发者为了保证背景故事的完整性，刻意在经历过一番腥风血雨的激战之后，在整部游戏的中段设计出“莫斯科机场大屠杀”这种在节奏上貌似“和风细雨”的一幕，这就是叙事元素大比重的典型范例。从游戏性角度来




一个体格壮硕刺着文身的黑人形象所传递出来的信息肯定与一个身材妙曼的年轻女郎不同

《使命召唤》系列获得成功的重要保证。配合出色的游戏性，进一步通过紧张的情节牢牢抓住游戏者。

从认识论来说，叙事是人类认识和理解外部世界的基本形式，我们对环境、他人以及自我的认知，正是通过来自不同角度的叙述来逐步完善的。同理，通过叙事，一个玩家可以更好的投入到游戏中，并实现对游戏的移情。人类先天就拥有创造叙事的能力，他们会自然地将两个单纯的事物联系在一起，并赋予其意义。这也正是电影蒙太奇产生的原理，有兴趣的朋友可以查阅一下前苏联电影导演库勒雪夫（L. Kuleshov）曾经做过的几个电影剪辑实验。

回到电子游戏，其实很多游戏的叙事内容是被人们习惯性的，在不经意中被创造并一再强调的。在游戏设计界，除了《合金装备》作者小岛秀夫之外还很少有人强调故事的重要性。让我们对比一下2008年出品的《侠盗猎车手Ⅳ》与1976年的《死亡赛车》，或是2009年的《生存之旅2》与1975年的《枪手》吧！当屏幕上一个个形象各异生动鲜活的面孔代替了仅仅是像素组成的白色线条所勾勒出的“人形”，故事也就自然而然的出现了。无论是设计者还是游戏者，其实都是在下意识的考虑着每一个面孔之后所蕴含的意义，一个体格壮硕刺着文身的黑人形象所传递出来的信息，肯定与一个身材妙曼的年轻女郎是不同的，它们在游戏中的功能也一定有巨大差异——这一改变一方面得益于计算机技术的发展，同时也表明了人们对叙事近乎本能的需求。因为丰富的细节可以给游戏者带来更投入的热情和饱满的想像快乐。

关于电子游戏的叙事属性，西方学术界一直争论不断，而且还分立出“叙事”和“游戏”两大流派。目前，我们还无法说“游戏是叙事的”，因为在第一款电子游戏《双人网球》中，很难“科学地”展开叙事性研究：我们根本无法把游戏进行的过程定义为一个情节或故事。就像埃斯克林恩（M. Eskelinen）所说，“如果我投球给你，我不会希望你站在那儿傻等，却任由球儿落在一边，直到它开口讲这个故事。”但是，如果把电子游戏看作一种新兴媒体，那么今天的它却已经把以往所有的媒体表现手段一网打尽——无论是图形图像、还是音响音乐，以及互联网功能。

按照加拿大媒体学者麦克卢汉（M. McLuhan）的说法，新兴媒体在发展之初，都会首先去模仿在它之前的媒体形态，以汲取营养。比如说电影，就是先学照相、摄影，后学唱片、录音，最终实现声、画一体。电子游戏自然也是要向电影、电视这些最亲近的前辈学习，进而继承视觉叙事的能力。如果我们从技术层面认真看待电子游戏中的过场动画或过场视频，那么我们就会发现，虽然这些影像片段在艺术水准上还与电影存在着一定的差距，但是从叙事功能上，它们已经完全达到了电影的水平。

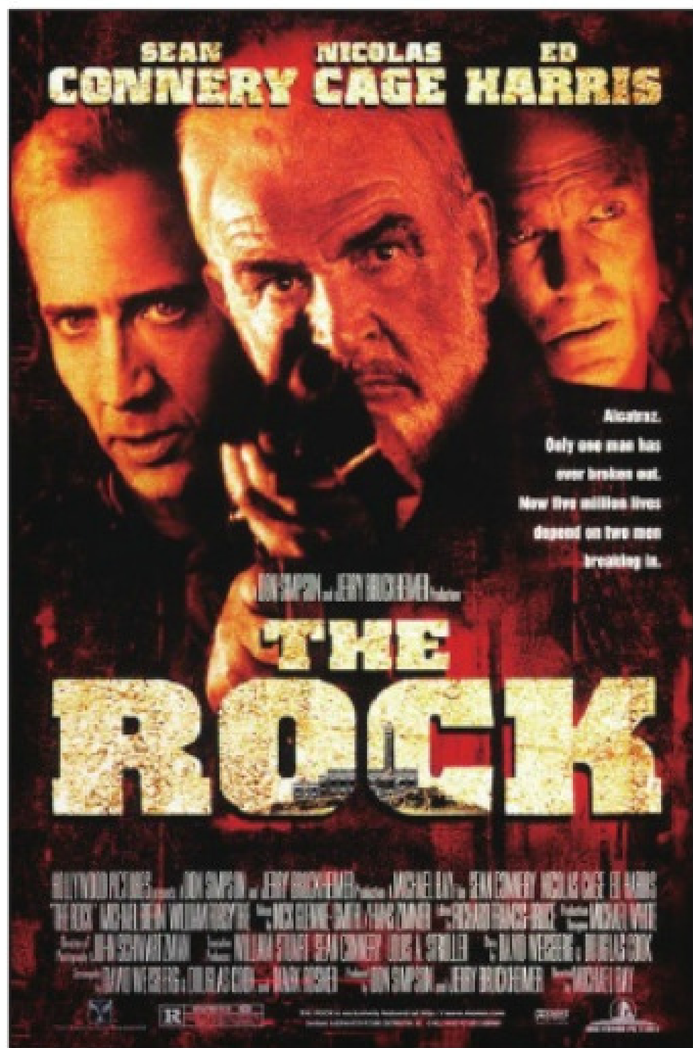
今天我们所熟知的电子游戏大都含有丰富的叙事元素，尤其是那些游戏大作更是如此，它们不仅包含着绚丽的过场动画，还拥有各种不同的人物角色和复杂的人物关系、紧张曲折的情节，以及在游戏中被不断引发出来的故事。不过，那种认为具有强大叙事能力的电子游戏日后会超越或者取代电影、电视的

说，“大屠杀”一幕的游戏效果并不理想，因为除了几个轻装上阵的警察之外，玩家们根本碰不到什么像样的对手——而且这一幕的出现，也完全违背了游戏设计中“由易到难，由简到繁”的基本规程，相关的科学依据匈牙利心理学家辛克森特米哈伊（M. Csikszentmihalyi）已在“Flow”理论中阐述过。此外，“莫斯科机场大屠杀”一幕会为开发者招来更大的社会和经济风险——以阿诺·施瓦辛格为州长的加州政府一直努力要通过立法围剿暴力游戏，这幕白描式的血腥杀戮无疑会授人以柄。还有很多国家会以此为证，限制甚至禁止这款游戏的销售，比如德语版的《使命召唤——现代战争2》就在剔除“莫斯科机场大屠杀”之后，才勉强以18+的评级进入德国市场。

那么为什么Infinity Ward工作室要创作出这样一个场景呢？难不成就是为了画蛇添足？以我之见，《使命召唤——现代战争2》还是在实践着前作《现代战争》踏出来的康庄大道——出色的故事性，是整部作品甚至是日后的



从叙事功能上，许多游戏视频已经完全达到了电影的水平



肖恩·康纳利与尼古拉斯·凯奇主演的《勇闯夺命岛》



《超级马里奥兄弟》中，庞大而复杂的地图始终是横亘在玩家与最终胜利之间的大敌


《星球大战》中最后的空战

想法无疑是不成立的。因为电子游戏走的是一条不同于电影、电视的道路，它的特性使它不会仅仅专注于叙事，交互性作为游戏的本质特征，这使电子游戏肩负着更为独立的使命。

电子游戏与电影叙事的不同，也正是由电子游戏的互动性所决定的。比如看电影，其实是人们在被动地接受信息，观众无权更改故事内容或情节次序，他们对整个叙事空间无所作为。而在游戏中，玩家的权限无限扩张，他们对角色拥有强大的控制力，这就使他们的关注点不可避免地从故事发生转移。试想我们作为玩家的经验，每当进入一个陌生场景，我们最最关心的总是何时、何地将遭遇何种挑战，因为这会造成角色的伤亡风险。因而玩家不再会无所事事地等待故事发生，因为故事是别人"选择"后的成果，而在游戏中，玩家被迫直接面对自己的"选择"。如果换一种角度去理解玩家的这种行为，这其实是经历游戏过程的反复"炼狱"之后所生成的一种本能。

电子游戏叙事在那些方面与电影叙事有本质性的不同呢?

## 1、叙事轴向

电子游戏的叙事轴向是围绕空间展开的，而电影以及其他所有传统的叙事方式是沿着时间展开的，也就是说，它们是时序性的，时间处于推进叙事的主导地位。在很多游戏中，并不存在明确的时间概念或者时间始终处于静止状态，而且游戏可以没有角色，可以没有情节，但是空间却是不可或缺的。比如像《俄罗斯方块》和《宝石工匠》这样的作品，它们完全围绕着空间关系设置挑战，游戏者需要为外形不规则的积木建立整齐有序的秩序，或者是将相同颜色的宝石在空间中实现一定的排列组合——在这些游戏中，空间成为玩家遭遇到的唯一的障碍，往深层说，这些游戏凸显出人与环境的对抗。再比如在《超级马里奥兄弟》中，庞大而复杂的地图始终是横亘在玩家与最终胜利之间的大敌，特别是在配合了每关400秒限时之后，最后一关8-8的迷宫，超越了一切怪物成为真正的关尾Boss。

再让我们来回忆一下肖恩·康纳利与尼古拉斯·凯奇主演的《勇闯夺命岛》——如果没看过这部片子，也可以随便设想一部其他的影片。整部电影的叙事时间是固定的，影片时长136分钟，无论是谁看这部电影，只要是正常的从头看到尾，所需时间是不会发生变化的；影片的情节遵循着严格的时序逻辑（也就是被叙时间逻辑），其间包括一般叙述、平行叙述和倒叙等，情节始终沿时间发展顺序展开，每到特定的时间，就一定会有对应的情节出现，尼古拉斯·凯奇把手中的神经毒剂解药针头插入心脏只会出现在影片第123分54秒，而不是其他任何时间点。在整个叙事过程中，空间（特别是地点）的功能几乎处于可有可无的地位。

而在《使命召唤——现代战争2》中，《勇闯夺命岛》营救桥段几乎被完美再现，美军突击队潜入俄罗斯远东的古拉格监狱去营救普莱斯上尉。但是在游戏中，玩游戏的时间几乎没有硬性限制，如果有人愿意，他可以在这一幕中无所事事得待上一天（只要不激发新的游戏触动点Trigger）。除了在这一幕的关尾要和时间赛跑，整个段落的任务归根结底就是探索地图，按照雷达指示从一点到达另一点——也就是空间中的某一个位置，虽然这些内容都经过了故事性的细致包装。在这里，游戏时间既是叙事时间，高手可能只用十几分钟就能通关，而菜鸟却总是胆战心惊步步为营，耗费数倍于高手的时间，甚至有可能要不断读档重玩。空间要素在这里发挥着至关重要的作用，几乎所有游戏触动点都是围绕空间设置的：空间为游戏者设置任务、设置障碍、也产生功能。我们要找到普莱斯上尉，就要在庞大的未知区域中搜索，每到险要的地方，就会有敌人出现，或者正面狙击，或者遭遇伏击。与此同时，我们在游戏中的动作与空间紧密关联，无论是开枪射击还是投掷手雷，这些交互行为只体现在空间关系上；我们还会把空间要素比如说墙壁作为掩体来利用。

## 2、叙事的严整性

电子游戏的叙事时空极度要求严整性，而电影的叙事时空是断裂的、拼接的、蒙太奇的。游戏过程所完成的叙事往往都会是一个完整的时空片段，游戏者始终沉浸在游戏环境中，游戏行为也就是"玩"贯穿游戏的始终，其表达出的含义先后没有差别。游戏过程几乎都会以全局性的中立视角去呈现，或者游戏者可以自由地控制视角，全方位的审视游戏世界。而电影则不同，每部影片在叙述故事的同时，还要表现一个特定的主题思想，这就要求影片通过镜头语言刻意地去强调某些段落——同理，也

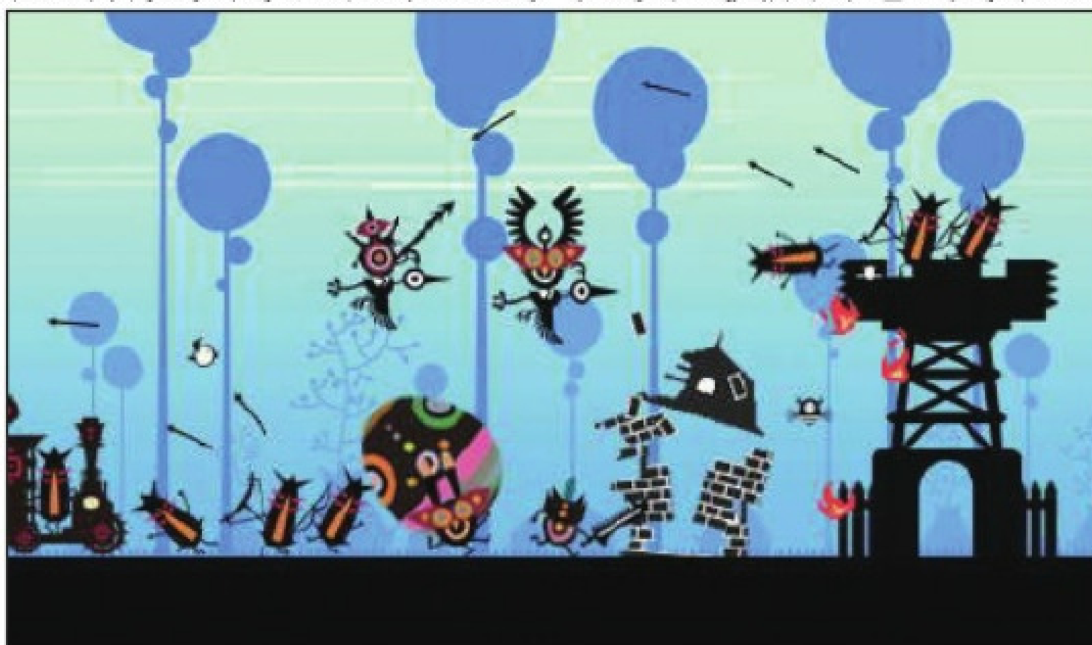

玩家在《皇牌空战X》中是完全主动性的

有某些段落会被削弱。正是这种强调和削弱，打破了原本连贯的客观镜头所呈现出的时空统一，由一系列的主观镜头替代之，从而形成包含意识形态的影像逻辑（不得不说，电子游戏中的非互动性的过场动画也有相同功能）。而电影制作者始终拥有决定让观众去看什么的权力。

让我们回想一下卢卡斯在1977年完成的第一部《星球大战》吧！（现在却被称为“星战第四部”——《新的希望》）在影片临近尾声，上演了天行者卢克驾机摧毁死星这一最为扣人心弦的高潮段落，全长13分钟。这一段大致由以下几部分镜头反复交叉拼接而成：抵抗军基地、抵抗军机群、驾驶舱中的卢克、卢克战机后的R2、卢克的两架僚机、死星隧道、死星防御炮塔、死星基地和指挥官、激光重炮发射台、帝国军战机编队、驾驶舱中的黑武士、黑武士的两架僚机……等等。为了凸显任务的艰巨性，镜头除了表现炮塔的猛烈炮火，还连续三次拍摄抵抗军战机在隧道中机毁人亡，R2被击毁，以及电脑导航的炸弹无法准确命中目标等情节。为了表现时间紧急，图像与画外音不断提醒死星距离进入重炮发射位置的时间，5分钟、3分钟，一直到发射就绪，还把死星指挥官的踌躇满志和抵抗军基地中的忧心忡忡进行对比。影片的戏剧性冲突最终完全集中在黑武士和卢克二人身上，镜头交替切换来表现激烈的太空追逐战，黑武士紧紧咬住卢克的战机不放，但又无法锁定它。这期间，镜头的使用完全是跨越和掌控时空的，从飞机升空到逼近死星，仅仅用两组镜头一笔带过，时空被极大压缩。而为了体现最后卢克天人合一，发现原力，抒情式的笔调让我们发现那一组镜头又将客观时间拉长了。我们的关注点被紧紧地挂在了卢克身上，从而忽视了那些不怎么合乎逻辑的东西。最终，为了剧情性需要，也为了满足观众的审美情感，一个完整的，非戏剧性的时空段落被镜头大卸八块、体无完肤；一个非连贯的，由镜头拼贴而成的冲突激烈的叙事时空被创造出来。

那么在游戏中，类似的段落又会如何展现呢？让我们看一看PSP上的《王牌空战X》。这款游戏提供了三种镜头视角：机舱内主视角、机体外主视角以及机尾追拍第三人称视角。虽然视角有所不同，但是在游戏中，游戏者只会看到视角所呈现出的内容，而不会看到视野之外的东西。比如我们看不到控制中心的指挥官，也不会看到空中格斗时敌机的驾驶员，就更不用想看到他们的特写了。无论是获得任务、发现敌机、空中缠斗还是击毁敌机，整个游戏的过程不会出现戏剧性的中断和组接，既不会因为飞往战区的段落平淡无聊而被直接砍掉，也不会因为空战内容异常精彩而多机位、多角度表现。游戏过程完全是中立性的一气呵成。玩家在游戏中是完全主动性的，如果说在电影中有很多细节被创作者刻意省略掉，那么在游戏中，玩家却不会忽略这些细节。在《星球大战》的段落里，我们只看到了两座炮塔和三架帝国战机，但是很明显，这并不是事实的全部，死星表面肯定有更多的防御设施，天空中也一定有更多的帝国空军，只不过这些与主线故事关系不大罢了。在游戏中，玩家会非常清楚地知道自己的目标，以及达到目标的条件。在《王牌空战X》中的一个关卡，玩家的任务是击毁巨型轰炸机，但是游戏中不会只出现这架轰炸机，天空中还有源源不断赶来支援它的战斗机，这时，玩家所面对的就是这些对手的全部，如果他忽略了哪怕一架敌机，后果就极有可能是灾难性的。

其实，电子游戏一直在尝试将游戏过程中的互动性与叙事的故事性融于一身，即使是在那些原本没有太多情节内容和叙事价值的地方。比如索尼为PSP倾力打造的《啪嗒砰》，从游戏机制上来讲，这原本是一款类似《太鼓达人》的音乐节奏游戏，但是却被生硬地黏贴上一个史诗风格的部落战争故事，游戏者作为部族首领要率兵对抗敌对部落、猎杀史前魔兽、搜罗神话时代遗失的宝物，最终击败恶魔拯救族人。其实整个故事是与游戏相分离的，即使没有这番老套的絮叨，游戏本身还是可以很好地进行下去；或者我们可以将原来的故事进行完全的改头换面，把游戏背景放到未来的太空，把敌人换成邪恶的帝国或者银河海盗，游戏的核心部分依然行之有效。这种情况在现有的电子游戏中比比皆是。以至于有人戏谑地把游戏故事归结为：杀、杀、杀，杀坏人，直到杀掉最后那个最强、最坏的。


《啪嗒砰》是一款类似《太鼓达人》的音乐节奏游戏

关于游戏叙事，仍然有很多课题在等待我们去深入研究，去总结。我们也非常清楚，游戏与电影之间存在着相当大的差异，虽然它们在表现手段和方法上体现出很多共性和相似点，但是游戏拥有独立的美学及叙事规则。当《俄罗斯方块》作为非叙事性游戏的典范长盛不衰的时候，有更多的游戏开发者在尝试着，将故事有机地融入到游戏过程中去。P


交互性，是游戏不同于电影的特征

# 从"星际"到"星际2"——谈PvZ的12年历程（上）

■天津 夏立



## 一 开局困境

2001年，当年仅14岁的A.G. Templar在一场友谊赛中ZvP击败如日中天的Grrr时，可能连他自己都没有想到，他所运用的小狗偷袭战术，会成为多少神族玩家挥之不去的梦魇。

用现在的眼光来评判，Grrr在那场战斗中至少连犯了三个错误。

第一，他已经清扫了对方的王虫（Overlord），完全可以等待攀爬科技或者扩张，不必急于进攻；

第二，既然决定了要进攻，那么留狂热者和Probe堵门是必需的，以防对方偷袭；

第三，发现对方把小狗藏在中间绕过自己的部队偷袭基地的时候，最正确的办法是和对方对拆，逃Probe出去造水晶，最笨的办法是回救。

这三个票友水平的错误，让很多人都相信，当时的Grrr完全是一时大意才输的。面对一个名不见经传的14岁玩家，已经拿下PGL冠军的Grrr确实可能大意了。但从另一个角度来说，这种迂回偷袭的技巧，也随着这一战而广为人知，成为众多虫族玩家ZvP开局的战术选择。（*题外话：A.G. Templar就是后来玩War3的wNv.xiaOt，同时也是178主办的SC2全明星挑战赛第一个冠军xiaOt。*）



Grrr浑然不知身边的埋伏

花同样的100点水晶矿，神族可以生产1个狂热者，虫族可以生产4条小狗。两者的战斗力相差无几，狂热者耐打一点，4条小狗的攻击高一些，对拼的时候神族带上一个Probe，小狗就得全灭。

但实战的情况却并非如此。假如真有1个狂热者面对4条小狗的情况，虫族最先想到的就是用两条小狗和狂热者兜圈子，用另外两条小狗去攻击神族采矿的Probe。当然，两条小狗对Probe的威胁并不大，娴熟的神族选手会通过机敏的操作来解决这个问题。但是当数量更多的时候，比如8个狂热者加一个Probe面对18条小狗，情况就变得复杂起来。小狗可以分成两队，一队12条，和8个狂热者兜圈子；另一队则是6条，攻击神族的水晶或者采矿的Probe。



这是Templar唯一的防御力量 如果Grrr对拆的话


Grrr的主力被牵制

当这种迂回发生在神族基地的时候，神族选手必须花费很多操作，让2个狂热者回到矿区保护Probe，让6个狂热者跟着小狗兜圈子，两边都不能落单——落单就会导致损失，损失就会导致溃败。而当这种迂回发生在地图中央的时候，虫族一旦绕过神族主力冲进了神族基地，神族就必须花费大量的精力和操作来处理，甚至需要孤注一掷去和虫族玩对拆。简单说来，神族在应对上花费的精力，大大超过了虫族进行迂回偷袭花费的精力。换句话说，在双方操作水平相当的情况下，神族一旦被迂回偷袭，就非常头痛。

那么，这种俗称遛狗的偷袭迂回有可能防住吗？回答是，在花费同等资源和同等时间的前提下，几乎不可能。无论是派2个狂热者加1个Probe堵口，还是造光子炮，都需要额外花费资源和时间。如果说资源花费还可以接受，那么时间花费则绝对不能容忍。在“星际”这个快节奏的对抗游戏中，“时间”这个特殊资源至关重要，无可替代。

也就是说，对神族来说，老老实实守住路口攀爬科技才是最省心的。强悍一点的神族选手，会双兵营压制一下虫族的分矿，温柔一点的神族选手，则连这个压制都省了。

PvZ的开局困境就在这里——你暴力，他偷袭；你保守，他扩张。机动性是SC1中神族永远的痛。

## 二 破题

既然神族玩家习惯了守住自己的路口攀爬科技，交出了前期的主动权，虫族也就乐得轻松，把更多的资源投入到扩张上面。虫族的扩张速度有多快？按照韩国战网的平均水平，如果在PvZ中不给虫族压力，那么虫族在9分钟的时候就可以扩张到整个地图！在现代“星际”理论里，把这种极限扩张取了一个更好听的名字：运营。

而对于神族来说，一旦放弃了初期压制，就只剩下两条路：双基地，用扩张来对付扩张；速科技，用科技来化解扩张。双基地开局和科技神打法是目前SC1的PvZ主流战术基础。不过在此之前，需要先提另外一个大名鼎鼎的神族选手：InTotheRain。在InTotheRain的年代，普通玩家PvZ最头疼的一个东西是刺蛇海。因为刺蛇价格低廉，能力全面，占用人口少，需要的资源非常平衡。一般来说，只要虫族开起了双矿，很快就能积攒出大量的刺蛇，将神族的部队淹没。如何打刺蛇海，这是每个神族玩家必须最先解决的难题。


两个圣堂和两个炮台完成了防御


InTotheRain招牌式的闪电

狂热者打不过。狂热者加龙骑倒是打得过，但是耗不过。金甲虫、航母、海盗船……这个倒是可以，问题是太慢太晚了。并不是每个神族玩家都有能力精确地把战局拖到后期。所以，在那个时代，当虫族确认神族没有暴力开局的迹象时，就可以安心扩张双矿，然后双矿三基地爆刺蛇淹没神族。这已经不能称之为战术，应该被称为定式，简单易学，方便有效。

直到InTotheRain终结了这一切。InTotheRain用实战反复证明了，提速并且+1攻击的狂热者可以拼下刺蛇海，前提是有圣堂武士的闪电支持。只要闪电放出去了，即使虫族选手第一时间操作躲开，生命值不满的刺蛇也无法拼过狂热者。值得一提的是，狂热者加圣堂武士这个组合，不但资源非常平衡，双矿就可以做到，而且操作要求也很低。和一般人想像的不同，其实在使用狂热者加圣堂武士对付刺蛇海的时候，狂热者是几乎不用操作的，神族玩家只需要专心放闪电就可以。

这里有个小技巧。一般神族会把9个狂热者、2个圣堂武士、1个龙骑混编成一队。当遇到虫族部队，在A过去的同时，把一个圣堂武士的闪电放在对方刺蛇身上，然后操作另一个圣堂武士把闪电放在对方可能躲避的方向。大部分情况下，两个闪电会几乎同时放出，给虫族玩家带来极大的心理压力。说穿了，精准的闪电就是这么简单。

虽然，InTotheRain自始至终没有夺得过WCG、OSL或者MSL的冠军，但是这位神族王子在玩家中有很高的人气。原因不仅仅在于华丽的闪电，更在于他不但把一个PvZ的必败定式转化为了必胜定式，而且在这个定式中需要的操作让一般的玩家也能够做到的。从这个意义上来说，InTotheRain为普通玩家解决了一个大难题，让普通玩家之间的PvZ更平衡，更精彩。也从这个时候开始，虫族玩家在对抗神族的时候，更多的倾向于选择潜伏者和飞龙。


即使分次进攻也无法避开闪电

而这两个难题，还需要其他神族战术大师去解决。

## 三 后期

2005年，Reach以神族在MSL决赛对阵IPXZerg的虫族，最后以1:3落败。这个结果并不出人意料。事实上，从2001～2009年，OSL、MSL、WCG三个大赛的决赛中，神族和虫族一共有过11次对决，神族只胜出了一次。

客观地说，Reach领军神族时恰逢人族强势的时代，对于Reach来说，能在这个时候击败Boxer和Iloveoov这两位人族天王，足以确立他英雄神族的地位。但不管怎么说，这两场是PvT而非PvZ。虽然Reach把神族单兵能力强的特点运用到了极致，把InTotheRain代表性的小部队作战和闪电消耗运用到了顶峰，但PvZ仍然是一种风险高、回报低、劳心费力的工作。


IPXZerg用自杀蝙蝠兑换掉Reach的观察者

究竟在PvZ中还有什么难以逾越的障碍？让我们先回到2002年。这一年，HK以PvZ击败Leona夺得了中国区WCG的星际冠军，这其实可以算一个冷门。HK的决赛战报，APM只有120～140。在那个APM高于200的选手满天飞的年代，在那个追求APM数字极限的年代，你如果告诉别人你的APM只有120，会被当作绝对的菜鸟来看待。而就是这个操作像菜鸟一样的神族，把PvZ的Timing把握到了完美。

由于InTotheRain狂热者加圣堂的小部队战术极其强悍，当时的虫族非常不愿意和神族进行中期对抗，因为虫

族在中期没有任何一种地面部队能和狂热者、圣堂加少量龙骑硬拼。更可怕的是，如果不能有效的消耗神族的圣堂，那么完成数量积累的圣堂、执政官、龙骑将会横扫虫族的所有分矿。因此，当时的虫族在对抗神族的时候，喜欢采用一套行之有效的拖延战术。首先，虫族会迅速的升级二级基地，生产潜伏者。对于这种有一击必杀能力的东西，神族不得不防。最简单的防御办法是造光子炮，问题是光子炮不能移动，不利进攻。那么就造观察者（Observer）吧，能飞能侦察而且自身还是隐形的，多好！

确实好，虫族就等着这个。

虫族在生产潜伏者的同时会建造飞龙塔，在神族门口埋下4～5个潜伏者后不久，若干自杀蝙蝠就会赶到。虫族花费100点气矿可以生产两个自杀蝙蝠，神族花费75点气矿可以生产一个观察者。一个自杀蝙蝠可以撞掉一个观察者，考虑到神族的操作，有时候需要两个甚至三个自杀蝙蝠——看起来神族还不算很亏。


第二个观察者也被撞掉


四分钟后IPXZerg的雷兽就登场了

然而事实并非如此。前面曾经提到过，“星际”里面有一个关键资源叫做时间。为了尽快完成中期兵力集结，神族极少建造两个机械工厂（VR）去生产观察者。并且，生产观察者会大大占用生产圣堂武士的气矿资源，推迟神族集结的时间。所以，虫族投入4个潜伏者、7～8个自杀蝙蝠，就可以延缓神族扩张的步伐长达五六分钟。当神族最终冲破封锁的时候，虫族往往已经有了防范严密的四个矿了。暴力流的神族当然不甘示弱，依靠强大的地面部队掌握着主动权，神族也可以轻松开到四个矿。接下来就是四矿神对四矿虫的消耗战了。

一般来说，神族会输掉。双矿的神族对双矿的虫族是有优势的，对三矿的虫族则是均势。三矿的神族对三矿的虫族，神族会有较大优势。但一旦虫族拿到了四个矿，情况就发生了变化，神族即使拿到四个矿，也会落在下风。

这就是PvZ的后期难题。

## 四 纠结

用玩家的话来说，神族高贵、神秘、强大；用选手的话来说，神族单兵强大、科技丰富、花费资源多。说得直白一点，神族的兵比较贵也比较耐打，所以新手都喜欢——后半句真不是我说的。往好了说，因为神族兵种生命值较长，而且护盾能回复，所以在PvZ中有更多的机会保存下兵力，积累优势；往坏了说，因为神族兵种非常昂贵，而且生产周期长，所以在PvZ中一不小心损失大了就马上变成劣势。

四矿神对四矿虫，其实遇到的就是这个问题。神族的兵种太贵，生产周期太长，转型非常困难。虫族的兵种生产周期短，而且建筑前提简单，转型非常快。虫族造一个飞龙塔就能让所有基地产出飞龙，而神族要达到同样的生产效率则不知道要造多少个机场（Star Gate）。换个角度来说，如果神族上来就手握四矿，他会爆陆军打虫族吗？显然不会。资源充足的情况下，航母、海盗船、金甲虫、仲裁机的天空流才是正解。问题是，当神族依靠中期强悍的陆军掌握了开矿权的时候，随之而来的却是一个尴尬的问题。如果和四矿的虫族去拼消耗，无论如何也耗不过虫族的黄金狗。而如果试图转型空军的话，一旦把握不好空档期，就会更危险！中期的神族PvZ就如同一列高速行驶的火车，动力足质量大，陆军所向披靡，但如果转弯不慎，就会把自己甩进深渊。

2005年MSL，IPXZerg在决赛3:1击败英雄神族Reach。2006年MSL第一赛季，已经改名为SaViOr的IPXZerg在决赛中3:1击败天使神族Nal_rA。这两场ZvP的胜利不但确立了SaViOr“本座”的地位，更把虫族的拖延战术发挥到了极致。机动性，这是神族在PvZ上永远的痛。解决了前期的机动性问题，又遇到了猥琐流，被迫面对后期机动性的弱势。

究竟如何解决这个问题？我们继续说2002年的故事。

HK本身是一个慢手流的选手，他的冠军基于对战术和时机的理解，可以说在这两点上超越了当时所有的中国神族玩家。当时的PvZ，有两个主要思路。

一个是双基地开局。虫族你开局不是不要先攻权了么？那好，我神族就双基地开局。双矿对双矿是神族占优，双矿对三矿也不吃亏。只要增大神族中期的爆发能力就行，我们中期决战，不打后期。

另一个思路是单兵营科技流。虫族你要扩张，我就用骚扰来限制你的扩张。我的目标仍然是打成双矿对三矿或者三矿对三矿的局面。不同之处在于我单兵营科技流，没有陆军转型难的问题，想爆兵就爆兵，想天空流就天空流。

用目前流行的说法来解释，就是把握时机，打一个完美的Timing。再说得通俗一点，就是在虫族最弱，神族最强的时候进攻。

2002年的中国区决赛，HK对Leona，完美解释了PvZ如何把握Timing。无论对方出的是潜伏者还是飞龙，HK总能够抓住空档打出沉重一击。他的节奏感极强，每次都能在飞龙塔快造好或者潜伏者快出现的时候进攻，迫使对方把准备造飞龙的资源转造静态防御。如果虫族冒险继续造飞龙，就会看到提速的狂热者冲进



从小地图可以看出HK进攻的时候正是飞龙塔尚未完成的时候



虫族虽然有飞龙却不能轻松扩张

基地。这时虫族面临一个两难的抉择。对拆？不大可能。打建筑的话，5个狂热者就比得上一队飞龙了。防守？姑且不论被源源不断派来的狂热者，也不提被无差别清掉的Drone，关键在于神族这时候已经开始生产圣堂，马上就可以合成执政官了。执政官一出，没有刺蛇支持的虫族部队只能GG。

好吧，狂热者打飞龙这种看起来是虐菜的战术，确确实实发生在了2002年WCG中国区决赛赛场上。从这个意义上来说，2002年中国的“星际”水平确实不高。但从另一方面来说，HK的意识确实达到了世界级的水平。

在2002～2006的五年间，神族一直在努力寻找PvZ的良方。

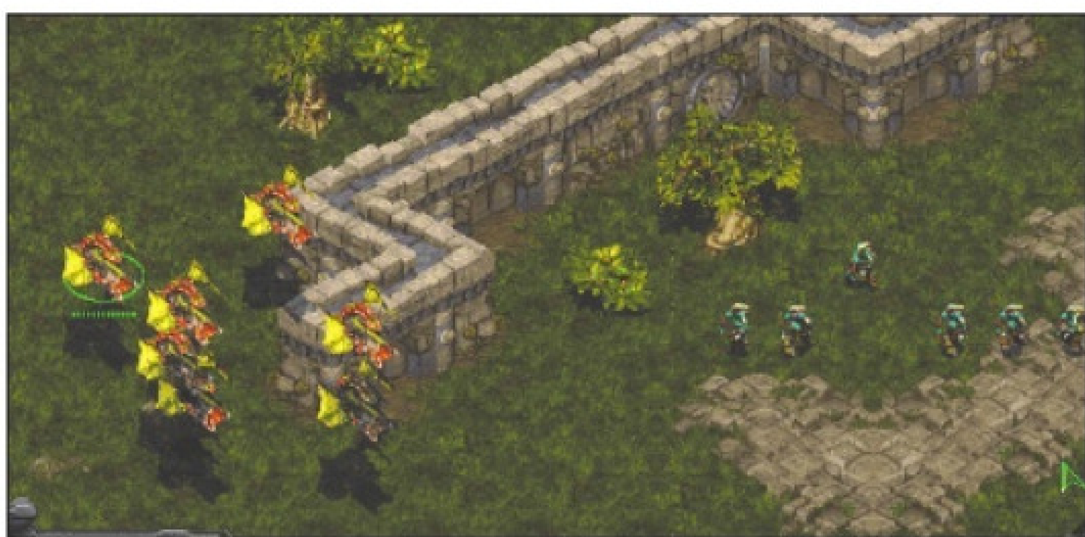
2003年，恶魔神族Kingdom暴力的双兵营Rush掉Junwi，在Mycube OSL决赛与天使神族Na_ral实现了双神会师；

2004年，英雄神族Reach在Gillette OSL负于July Zerg；

2005年，死神Anytime在OSL小组赛击败暴风虫族Yellow，同年的UZOO MSL，英雄神族Reach以1:3负于IPXZerg；

2006年，天使神族Na_ral在MSL决赛输给SaViOr（即老对手IPXZerg）……

你看得懂这一连串眼花缭乱的PvZ胜负么？2002和2003年是暴力神族的时代，从国产的HK，到天堂的Na_ral到地狱的Kingdom，双兵营Rush横扫所有敢于12D开矿的虫族。2004和2005年的虫族学乖了，用更加稳健的开局来对抗暴力神族，此时科技神族成为主流，天空流应运而生。2006年是PvZ的最低谷，Na_ral在MSL决赛败给马本座，宣告了天空流在面对兼顾扩张和局部的虫族仍然无能为力。但，在这五年的探索里，神族高手们也积累了足够多的PvZ经验，关键在于如何把这些经验、技巧、时机捏合到一起。


在飞龙回防前撤走，节奏一直把握在神族手中

直到2007年。

## 五 极致

2007年，Bisu在GomTV的MSL第一赛季中夺得他的首个冠军；同年，Bisu在IEF中夺冠。这两个冠军奠定了他身为神族领军人物的地位——对了，他两次都是PvZ击败马本座（SaViOr）夺冠的。另外，中国神族PJ在2007年的WCG以PvZ淘汰SaViOr进入决赛，在WCG历史上第一次实现了双神会师。

虽然SaViOr现因涉嫌假赛而被起诉，连带2007年的这几场对局也受到怀疑，但客观说来，2007年的PvZ确实达到了战术上的成熟。此时的神族PvZ战术，已经从双基地开局、科技流骚扰、中期小部队作战、后期天空流等等战术中吸取了足够的营养，成为了一个完整的战术体系。Bisu和PJ的PvZ都采取了大致相同的思路：首先是双基地开局获取经济收益，然后是海盗船的侦查、驱逐，配合黑暗圣堂的骚扰，干扰虫族的扩张，甚至干扰虫族的主矿运作。接下来再爬第三个科技分支，用金甲虫来解决虫族剩下的地面部队。

与强硬的双基地爆兵流不同，这套打法更注意破坏虫族运营，能够有效拖延虫族飞龙集结的时间（如Bisu那样能用隐刀砍爆SaViOr的飞龙塔属于百年难遇的好运气）；与纤细的科技神不同，这套打法更早确立了经济收益，不会像科技神一样因为分矿软肋而不得不承受虫族反复的骚扰；与保守的天空流不同，这套打法不依靠航母就可以成型，依靠多点进攻把虫族死死拖在两矿运作上，更能发挥操控者中期的大局观和多线能力。

总之，2007年是神族翻身的一年。在实现了WCG双神会师之后，Bisu和Stork又在同年MSL第二赛季实现了MSL史上第一次双神会师，PvZ终于有了扬眉吐气的一天。

可惜，神族的好日子没有太长。

2007年12月，在OSL第三季的比赛中，Stork和Jaedong在决赛中又上演了精彩的PvZ，最后Jaedong以3:1的比分取胜。他第一次参加OSL就获得了冠军！虽然在这次比赛中，Bisu半决赛和Stork遭遇，在艰苦的PvP之后被淘汰，让人们不免联想到如果Bisu胜出的话也许能拦住Jaedong的登顶。但是Jaedong在接下来的半年里连获三个职业联赛冠军，包括2008年MSL第四赛季ZvP击败KAL夺冠，不但证明了自己击败Stork绝非运气，而且让他成为新一代的虫族领军人物——暴君Jaedong。

某种意义上来说，到了这个时候，SC1的PvZ战术已经发展到了极致。在目前的PvZ战术里，神族必须在中期把三个科技树分支（VC、VS、VR)全都利用起来，一方面破坏虫族的运营，另一方面还要囤积对应的兵种，把战斗保持在神族最擅长的小规模对抗上。到了这个地步，剩下的问题已经不属于战术范畴，而在于选手的能力和发挥。

接下来的两年里，PvZ互有胜负。

2008年EVER OSL，July以ZvP 3:0击败Best夺冠；

2008年IEF，Bisu和Stork双神会师；

2008年WCG：Luxury以ZvP击败Stork夺冠；

2009年IEF，Stork以PvZ击败Terror夺冠；

2009年Lost Saga MSL，Luxury以ZvP 3：1击败Jangbi夺冠；

2009年 WCG：Jaedong以ZvP 2比1击败Stork夺冠……

我们欣赏两族高手们如何运用这些被研究透彻的定式，和对手拼意识，拼操作，拼心理，上演了精彩的对战。直到2010年，期待已久的SC2终于发布。**（下期待续）**


双矿开局的Bisu既有海盗船又有金甲虫


在金甲虫和龙骑的火力下躲避闪电是很痛苦的

▶深度关注

# 金钱网游时代
# ——你砸了多少钱？

这世界上没有免费的午餐，网络游戏中同样如此。尽管有无数的网游宣称“免费”、号称“不花钱”，但我相信每个玩家其实自己心里都明白这个“免费”到底是怎么一回事，我们看够了也说够了所谓免费网游的猫腻，但是你有没有盘算过你自从接触网游以来到底在网游身上花了多少钱，在哪个网游上花的钱最多，又花在哪些地方了呢？你的家人是否知道，而他们又是什么态度呢？

■本刊编辑部



我操纵着钱，你操纵着电脑，但最终你是被我操纵着

众所周知，目前的网游分为收费和免费两大类，而收费的网游目前也分成计时、包月，以及计时包月混合制三类，这部分的消费算是比较容易控制，也比较容易算清楚的，毕竟是玩多久就花多少，玩的时间越长花得自然也越多——不过现在，一是拿人民币换游戏币，二是拿人民币换装备的事情也是越来越多，众多玩家不但要为“能玩游戏”付出金钱，还要为“玩好游戏”付出更多的金钱。从这方面来说，已然和所谓的免费游戏差不多了——算是道具收费的一种。

也许在不久的将来，可能会出现内置广告的真免费网游，但我相信对于玩家来说，“玩好游戏”仍然是他们的最大追求，为了这个追求，玩家在网游上仍然会花费数量巨大的金钱。而何谓“玩好游戏”？恐怕不同的玩家心里有不同的标准，有人觉得“能玩下去就行”，把网游当个单机玩，有人觉得“至少不能让别人欺负”，也有人想着“厉害不厉害无所谓但是一定要拉风”，还有人要在网游中出人头地出类拔萃唯我独尊，那么这几种人在网游中的消费能力便一看可知。

下面我们把网游消费分成几个数量级——注意这个数量级是指玩家自接触网游以来在所有玩过的网游中花费的人民币总和——来分别看看几个具有代表性的玩家，他们在网游中的消费历程是怎样的，是如何在网游中进行消费的，他们对于网游的消费观点又是什么。

**千元级：网游总消费1～9999元——超轻量级**

**出场人物：冰河，70后男。**

**消费宣言：游戏不能太认真，否则你就输了**

很多年以前我听到有人曾经和我这么说，“网吧就是穷人的夜生活，10块钱你就可以度过一个寂寞的夜晚”，那个时候我还年轻，并不明白什么叫夜生活，后来在社会中浮沉，见识到了什么叫做光怪陆离、声色犬马，就越来越觉得这话精辟。当我点开网吧电脑服务列表的时候，很有一种扬眉吐气的感觉。瞧，要看有得看，要玩有得玩，要姑娘可以视频找姑娘，要打架可以进CS开火。如果没有网吧，而将这一切都放到现实领域中执行，无论是从金钱上还是肉体上来说，至少我这样的无背景、无体格、无钞票的三无青年是承受不了的。幸好我可以在网吧里实现这一切，于是我没有走上歧途，这真要感谢伟大祖国和人民为我提供了这一切，挽救了一个可能的失足青年。

后来网吧逐渐从我的生活里淡出了，但是在网吧留下的习惯却一点没有改变。感谢伟大的中国电信，宽带的普及让我可以坐在家里继续享受五光十色的幸福生活。正如大家所知道的那样，网络游戏不可避免地成为伴随我消耗掉慢慢长夜的最亲密伴侣。没办法，这个东西可以说囊括了世界上所有的欲望，如果有心，如果运气好，如果够脸厚心黑，那么一切你所追求的东西都有可能在其中实现。比如我们知道有人玩网游玩成了精神病，也有人玩网游勾搭上了别人的老婆，还有人玩网游把自己的老婆给玩丢了，更有人玩网游达成了生活小康，当然最多的还是玩网游从


无论单打独斗还是组团刷夜，网吧都是最便宜的夜间娱乐场所



《疯狂坦克2》，冰河当年的最爱

小康玩成了温饱都不达标……瞧，网络游戏就如现实一般精彩，如果在其中混迹得久了，什么稀奇古怪的事情都可能见到，这比什么古装大片或者狗血连续剧要好看太多了。

我先扔这么多废话，就是想说明对于我来说，或者对于大多数玩网络游戏的人来说，就是因为网络游戏的性价比更高，获得同样的乐趣花钱更少，才选择以这种方式作为自己的主要娱乐。所以当有人问我这些年来在网络游戏中一共花了多少钱的时候，我仔细一算，发觉竟然不知不觉已经扔进去近1万元的时候，我还真把自己吓了一跳。当然这个数字也被人鄙视了：好歹玩了6年多网络游戏啊，平均每年不到2000块，我还以为你能赚出2000块呢……

好吧，我知道玩网络游戏而赚了一笔的人有的是，只不过没轮到我。平心而论我也很想做到这一点，但这工作需要前期投入的精力太大了，以我对游戏的智商，当我研究明白的时候，赚钱的办法恐怕早已臭大街了。所以我也很有自知之明地简单游戏简单花钱，毕竟我有正经的工作并且很喜欢，愿意为之奋斗终生，所以玩游戏赚钱这梦想只是偶尔在我脑子里闪了那么一下就消失了。

算起来，我的网络游戏生涯始于文字MUD，不过那时候还没有商业化运营的网游，除了上机房要花几个钱之外基本没什么花费，而且那时候是学生也没太多精力。所以真正算是投入一定精力去玩的网游，是——《疯狂坦克2》，不要笑话我，这游戏虽然不是MMORPG，但非常有趣，连小学生也能玩得很好，更何况我这大学毕业生？不过……真实的情况是，我的智商在游戏上体现得并不高，对于距离、位置和抛物线曲率的计算可能真的还不如中学生（小学生我还是打得过的），所以我在网络游戏上正经花的第一笔钱，竟然是买了一本《疯狂坦克2》对战读本，22.8元，我记得非常清楚。然后水平果然有所提升，和中学生对战的胜率提高了很多，非常得意。不过在随后很长一段时间内，再也没有为网络游戏花过钱，虽然因为工作的缘故也经常要玩玩各种网络游戏，但基本没有太多热情深入，自然也就没动力花钱，直到……遇到了《魔兽世界》，于是我就此沉迷，近万元的花费基本都扔在了这上面，想想这等劣迹都侥幸没被“叫兽”抓去电击，深感自己有人品。

对于《魔兽世界》这样一个游戏来说，不花钱是不可能的，点卡钱怎么也要每个月60元吧？一年下来也有720元。但除了点卡钱之外，游戏中可以花真金白银的机会并不多，所有的消费都是用游戏中的金币来实现的，如果支出不高，完全可以自给自足。而另一方面，在这个游戏的系统设定中，更多的是要依靠个人的技巧和运气，以及团队的配合和能力，而不仅仅是经济实力来决定的。比如在等待“巫妖王”的漫长时间中，有无数人几乎拿到了所有的成就和想要的装备，但却没有拿到最著名的史诗橙色武器，甚至出钱去金团都没买到，原因无它——人品太差，用牧师去，结果掉个盗贼用的蛋刀，用盗贼去，掉个猎人用的橙弓……遇到这种情况真可以气死一票大财主，除了咒团长是个黑手之外，只能怨自己运气不好，总赶不上。

但正是这种总是无法满足的怨念，却让人不知不觉花掉更多的钱，比如总拿不上史诗武器，那么就退而求其次拿个特殊坐骑吧，于是就有人天天组队打可以掉落特殊坐骑的两个副本，赶上凑不够人就出钱雇人，如果没出就明天继续。这特殊坐骑并不是那么容易掉落的，于是每天几百G的花费



哦凤凰，想要未必有钱，有钱未必有团，有团未必能打，能打未必能出，能出未必是你的……

就这么不知不觉悄悄地出去了。一个月下来，花的钱至少要翻一倍，于是此人就成了淘宝网上花钱买金币的常客。如果还不甘心，就干脆大手笔投入，自己组一个公会自己说了算，每天出钱贴点卡补助手下的小弟……很多人都是这么做的，他们构成了网络游戏消费的中坚力量，并且养活了更多寄生在网络游戏上的企业，比如打金工作室、虚拟交易平台什么的。

当然以上事例是说的别人的事情，对于我来说这么烧包的行为还是不可取的。5年时间消费近万元，听起来挺多，但平均下来实在不算什么。每个人对于游戏的追求不同，很多人就是想在游戏里做到最好，骑最拉风的坐骑，用最好的装备，这种欲望谁都有，但如果太较真就没必要了。我个人玩网络游戏的主要乐趣还是在于和一些现实中关系比较好的朋友一起玩，对于装备什么的并不是特别在乎，所以缺少了很大一笔支出。算起来最大的一笔支出，是在应朋友要求重新练了一个职业后，为了快速达到组队要求，而在短时间内消费了不少人民币。这就又要说起《魔兽世界》的另一个特点，就是经济系统非常完善，如果不是特别在乎时间，那么几乎可以完全自给自足，慢慢达成自己的目标而花费很少。但如果要在短时间内达到目的，无法利用自己现有的条件供给自己，那么花费量就非常惊人，仅仅在药剂、食品、珠宝镶嵌等后勤供应上就要消耗掉巨大的金钱。所以《魔兽世界》如此流行，不仅仅在于它内容有趣，更在于其经济系统的完善，使得用户可以各取所需，有时间的就为他人服务慢慢赚钱，没时间的就迅速花钱让别人为自己服务。经济系统完善也是我花费不多的原因，我的各个职业和技能组合比较完善，基本可以自给自足，还可以出售服务牟利，在等待“燃烧远征”上线的那段时间，我与一个朋友组队为他人提供带刷声望的服务，半年内没有花钱买过点卡。



台服“魔兽”的G团，排队领钱，司空见惯的场景，马上就要复制到国服了

我在游戏中花费不多的另一个原因，还是在于因为工作的缘故我不能保证长时间连续在线，从而无法在公会中保持稳定的位置。游戏的状态不一样，那么支出也就完全不同了。如果需要满足团队的要求，那么很多可有可无的花费就必须实现，例如前面我所说的为了朋友的要求重新练了一个职业就花了一些钱。而对于那些为了保证团队主力地位，每天固定进行大型副本Raid的人来说，已经不是与游戏里的NPC在抗争了，而是在与人抗争，每个人都不停地计算自己与队友的差距，占据优势的要保持优势，处于下风的要尽力赶上，这才是推动人不断往游戏里扔钱的最主要原因。而我这样可有可无，最多临时被抓去顶缸的壮丁人物，自然也就没动力消费了。

说到底，在网络游戏上的消费支出多少，归根结底不是游戏设计决定的，而是由游戏者想在游戏中居于什么样的“社会地位”决定的。网络游戏是现实社会系统的简单映射，其社会关系和经济系统的复杂决定了一个人如果要在游戏中居于上游，就注定要投入比他人更多的资源，这种资源有的是精力，比如很多被称之为“网瘾患者”的年轻人所做的那样，还有的就是金钱，比如坊间流传的那些一掷万金招小弟陪自己开心的富豪。如果对于在游戏中处于什么样的社会地位并不在乎，那么玩游戏花不了多少钱就是很正常的，至少对我来说是这样。既然已经摆明了是游戏，那么如果太认真就失去游戏的意义了。







《不灭传说》，使键盘沉迷的早期之作，现在早就死了，谁还能记得呢？

万元级：网游总消费10 000~99 999元——轻量级

出场人物：键盘，70后男。

消费宣言：滴水穿石浅入深，铁杵磨针多成少

大致来说，我在网游中的消费按时间可分为4个阶段，一是杂牌网游免费期，二是“魔兽”国服疯狂期，三是网页游戏休闲期，四是合服“魔兽”理性期。

我玩的网游比较杂，早些年玩过文字MUD，后来玩了一个《石器时代》《不灭传说》，再后来玩A3、RO，期间也零零散散玩过其他的一些网游，《不灭传说》和RO算是玩得比较长的一个。不过由于本人工作的特殊性质，玩网络游戏经常是不花钱的，厂商有时候会给几个永久免费账号，那时候从来不为玩网游花钱发愁。不过也就是从RO开始，世道变了，这些网游实在太火，厂商已经不愿意再给你开免费账号，那时候就不得不自己掏钱玩。不过即使如此花钱也不多，因为在我的账号停止免费没多久，RO很快就被外挂完全淹没，本人整天对着三四个命令行窗口渐渐也提不起玩的兴致了……这个时期国内网游如井喷之势大爆发，每天都有稀奇古怪的网游在测试、收费，而我基本算是个“蝗虫”，但和其他蝗虫类玩家不一样的是，我占着工作便利，即使一个网游收费了，我也能想办法免费地玩下去，这个时期虽然持续了四五年之久，但我在网游上花的总钱数不会超过100块吧，按同事的话说，玩网游你还花钱，还真丢我们的脸啊……

不久之后的2004年，“魔兽”来了，这么强势的游戏，九城自然是不可能发免费账号的——其实也有，但咱的社会阶层还不够高，只能自己掏钱玩吧。于是便一发不可收拾……其实我自己也觉得没花多少钱，后来偶然收拾房间时翻出来三四百张点卡，也就是说光点卡钱就已经破万了。不算不知道，一算吓一跳，觉得自己似乎并没有用掉这么多点卡啊，再仔细一想：哦，早期有时候我还在“魔兽”里卖点卡换金币呢。在“魔兽”里我经营着一家不大不小的公会——好歹也拿过九城发的月饼，游戏里经常抢个服务器FD之类的玩玩。那时候我正好处于生活上衣食无忧，工作上无人监督的放纵时期，于是便疯狂地沉迷于“魔兽”，不敢说24小时在线，但18个小时总是有的，点卡如流水般花出。另外作为公会会长，卖点卡也是家常便饭，一是信任问题，毕竟那时候无论先卡后钱还是先钱后卡，想找个信得过的买家卖家都是挺难的。二是Raid到三更半夜，总是偶尔有会员游戏没点了，你好意思让个小妹妹跑到屋外黑灯瞎火地买点卡么，来来来，叫声哥哥我就便宜卖给你。三是在买卖金币还不是特别流行并被信任的时期，你想从对立阵营搞点稀有货，或者干脆就是自己缺钱，卖点卡换




点卡，都是靠人民币堆出来的，点卡，都是靠人民币顶起来的


我的梦想，就是啥事也有不用干，都有用不完的游戏币

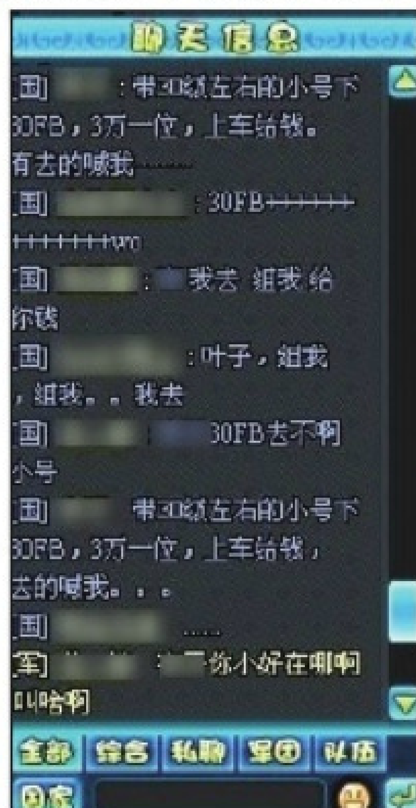
金币都是个快速致富的好选择。所以我手里经常囤积着大量点卡——当然，所谓的大量也就是十来张而已。这段时期其实并没有花什么大钱，基本都属于细水长流，一点点花掉的，综合累计下来也就1万出头吧。

在"魔兽"那段"特别迟"的日子里，百无聊赖之下，又和一些朋友玩过一些网页游戏，比如Travian，自然也买过金币——你想搞搞15田，没有金币平仓太难发展了。前前后后也就花了千把元，并不算多，其实应该算是人民币玩家中比较穷的那类，刚刚入门吧。在我还在盘算如何花金币才最划算的时候，真正的大款们恐怕从没考虑过"划算"这个概念，只要是需要，金币那就得用！而我离开Travian的重要原因，就是这个游戏的村庄可以被夷平，这样我花了那么多钱，一夜之间被人摧毁什么也没有了。虽然我也不指望我在网游中花的钱能够有什么所谓的保值，但起码不能贬值得如此之迅速吧，你耗费了几个月的时间和精力，耗费了成千上万人民币，一夜之间全打了水漂——从某种意义上说几乎等同于盗号了，另外加上我喜欢可以无限玩的游戏，所以转战至oGame，不过这是后话了。

随着国服"魔兽"WLK的遥遥无期，再加上工作需要，于是在放下"魔兽"近两年后，决定转战台服，而台服的消费速度明显比国服提升了一个等级，月卡、季卡、代理等等，都算是不小的支出，而此时最大的一次性支出也出现了，就是买金，钱不多，500人民币而已，换得金币5万……这笔钱我花得还是蛮痛苦的，犹豫了三四天才最后决定买的，毕竟我现在是守着几千块的死工资且上有老下有小，毕竟我已经不是几年前"一人吃饱全家不饿"的游戏黄金时期了。由于我转战台服的时候快餐之风已然开始刮起，各种金团遍地都是，无钱寸步难行，而且我也实在没有耐心再一点点练起等级、一点点积攒装备，于是参加代刷、金团成了家常便饭，而这一切都是需要金币作为基础的。比如10级怒焰代刷到68级破碎，大约是1万G，1张月卡钱吧（现在1万G恐怕只够买半张月卡了……），比如ICC的死亡意志我花了2万G（现在随着晶红龙新破甲饰品的出现这个玩意价格应该是跌了）。这是花钱的，也有挣钱的，比如参加ICC的G团每人分了1万G，因为出了277级异物卖了20万G……总体来说我是属于零存整取型——3个号参加各种G团几百上千G地挣钱，然后为其中某个号一次投入上万G买装备。

总体来看在台服的消费已经算是理性了不少，而且毕竟不像在国服，你可能不得不换点G，甚至花费人民币去维持一个公会的正常运转，想想我在国服的那些公会论坛、DKP数据库、TS语音服务器，都是免费借用朋友的使用，如果真要是花钱自己搭建，恐怕也是一笔不小的支出——那时候还没有什么集体型公会论坛、DKP数据库，更没有UT、YY。至于公会黑G，国服"魔兽"历史长河中的毛会很多，也许我们公会在别人眼里也很毛，但至少从公会成立到解散，都没有以任何名义主动向会员收过G，幸而亏空部分并不多，靠卖点卡换G还能摆平。现在来看我那时候还真够无私伟大的，身为会长没有骗个几千上万的G还真是当得失败啊。

我的家人虽然知道我玩游戏花了不少钱，但他们恐怕并不能想到我能在游戏上花了几万之多，在他们眼里，为了玩游戏花上几千块钱攒一台比较上等的电脑就已经是一件很烧包的事情了，何况玩游戏本身？可以想象他们若是知道此事，肯定要忍不住唠叨好几天"败家子"之类的话。在我看来，玩游戏花钱也算得上是天经地义，毕竟玩游戏是娱乐的一种，而娱乐就要消费，相对于其他娱乐行为，玩游戏的钱确实算是物超所值的了，即便去网吧，20块钱也足够你打发整晚的无聊时光了——想想看，现在还有哪里能让你花20块钱就能开心一晚上的地方？不过我也承认，在一个正常人眼中，哪怕他能接受为玩游戏而花钱，但他也不能接受为了玩得好而花更多的钱，比如买G、比如买道具之类的行为。好比你崇拜某个明星，你可以为收集他/她所有的唱片、电影、书籍、海报（当然这些都是正版的）而不惜花费大量金钱，我相信会有很多人也是可以理解的，但如果你疯狂地追随这个明星的一切旅程，他/她出现在哪里你都一定要出现在哪里，甚至买房搬到他/她附近去住，为此你不惜丢了工作，忽略了亲情，那么我觉得很可能会有很多人觉得你有精神病了……说到底，正常玩游戏的消费，哪怕由于玩得时间长而导致花费多一些，也是可以被人理解的，但是为了追求极致、追求高端、追求完美而花费了大量

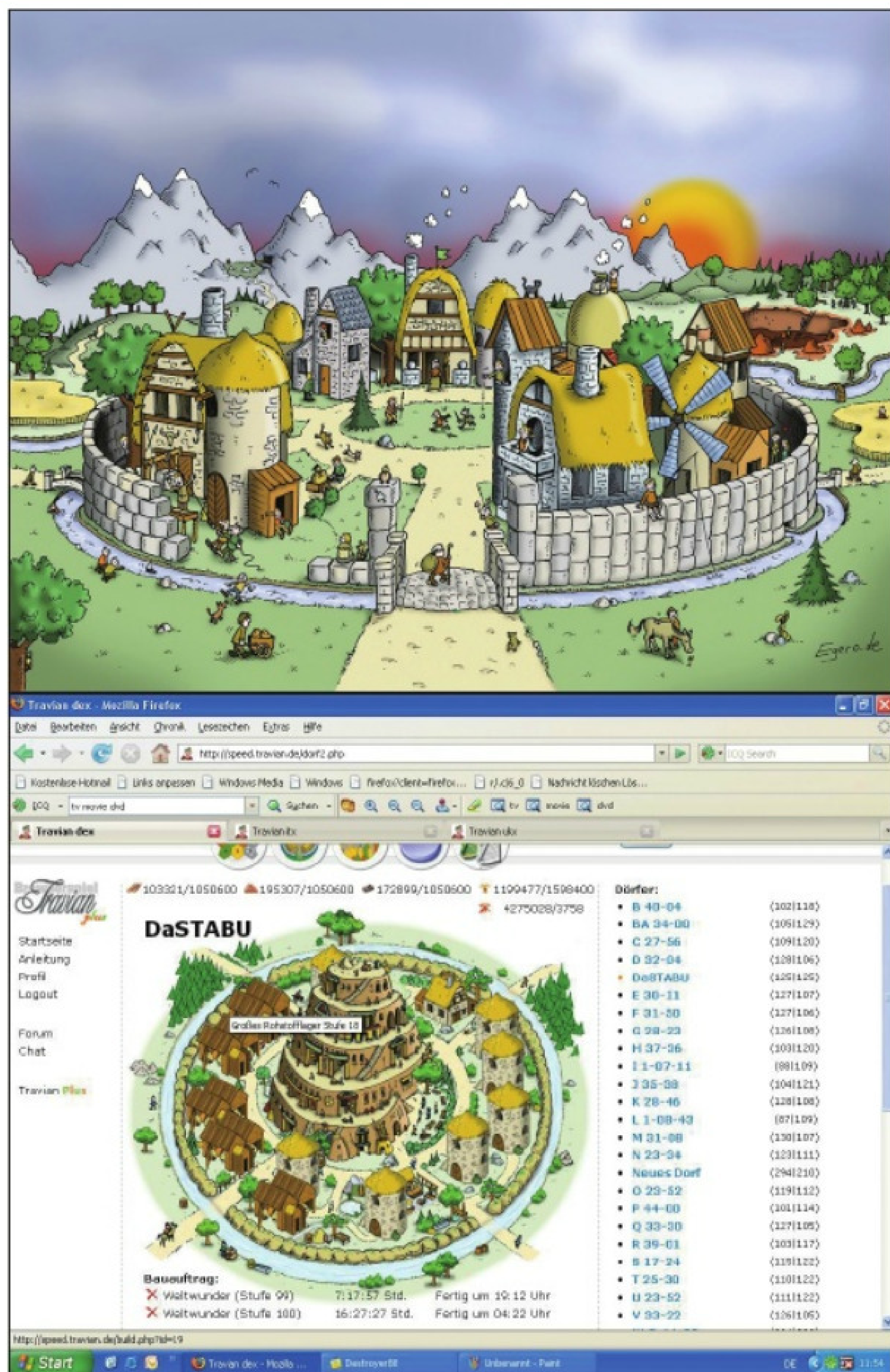




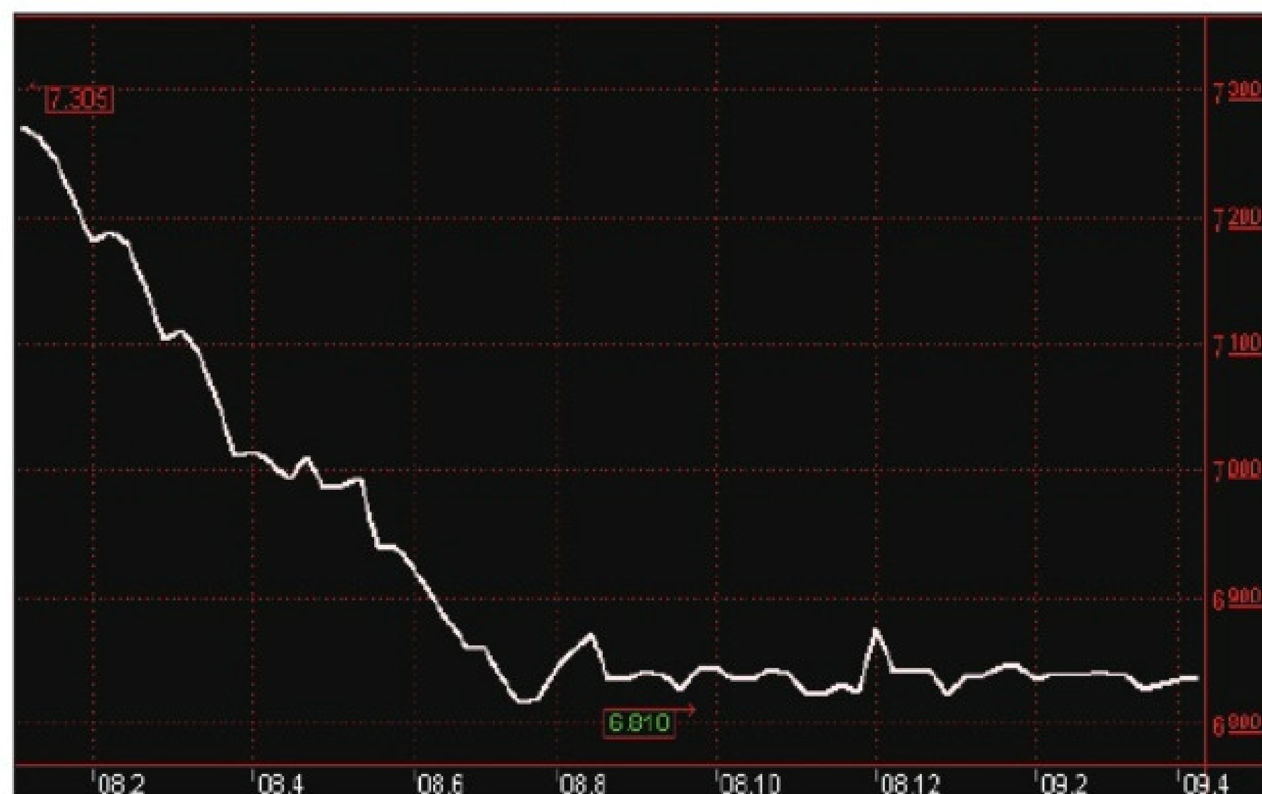





到处都有G团，到处都有兜售游戏币的，到处都有黑手，自然小红手也不能少，否则G怎么赚？




Travian，贬值速度奇快的网页游戏




贬值速度就像这条曲线，几天就从顶峰坠入谷底

的金钱，这些就不能被人所理解了——消费不可耻，浪费才是可耻的。

至于现在回过头来看看这些消费是否值得，我觉得其中第一个标准就是前面说到的“贬值速度”。贬值速度越快，那么显然消费就越属于“不值得”，你今天花1万块钱买个好玩意，明天就可以用100块买到，后天就烂大街了，这种贬值速度会让你觉得当初花的1万值得么？你苦心经营大半年时间投入几万元，一夕之间毁于一旦，尽管这属于游戏规则之中，尽管这属于你的个人失误，但无论如何，这种贬值速度也不能让你觉得以前的大笔投入称得上是“值得”。也许会有人说“花钱买个教训”，其实这也只是自娱自乐的自我安慰行为了，是啊，你还能说什么？总不能痛哭流涕捶胸顿足吧。更可怕的是，一旦你这样自娱自乐而不知教训为何，你会花更多的钱买更多的教训，最后往往一无所获。另一个标准就是“增值能力”，首先这里所谓的增值并不是金钱上的增值，因为网游中极难出现可以增值的东西，甚至连保值都难以做到，即便增值也是短期行为，比如你预估到某个版本更新后原材料会上涨，花大钱提前囤积了一批，版本更新后你固然能大大赚一笔，但时间长了呢，此原材料的价格会逐渐走低直至和原价格持平甚至更低，而且这种既有消息渠道又有商业头脑的人才，在网游中可谓少之又少。所以说所谓的增值能力，是指给你游戏角色的属性、外形乃至你自己心理上的增值。如果投入几千块，可以让我的角色领先1个月，投入几万块，可以让我的公会独占鳌头半年，在我看来，这就算增值了，这笔消费也就算是“值得”的了。假如你花了钱，仍然不能取得任何可以称道的领先优势——无论这个优势是什么，而且不能使你的领先优势保持一定时间，也就是说增值能力就很差，你的消费就“不值得”。贬值速度和增值能力，打个比方说就像买衣服，你刚买件衣服就被撕破了，你当然觉得可惜，为什么可惜，因为“钱白花了”，如果你穿个一年半载哪怕只是一个季节，你也会觉得很值，这就是衣服的贬值速度问题了；而如果你穿上这件衣服让别人觉得你更英俊潇洒、美丽漂亮（注意，是别人觉得），你自然会认为这件衣服对你的心理而言是增值了，如果第二年还流行这件衣服，尽管它在价格上贬值了，但在你看来，它的价值恐怕还是大大增值了——如果这件衣服别人几乎买不到，你会觉得更加完美。

值不值得，无论是从时间还是从金钱去衡量，这都是个微妙的心理承受问题，每个人心里也都有杆秤，而秤砣就是你的钱包。

**十万元级：网游总消费100 000～999 999元——中量级**
**出场人物：小狐狸，80后女。**
**消费宣言：花钱是种享受，挥霍是种犯罪**

本人应该算是一个网游老手，不过最初在网游里也就只有消费点卡，而且因为本人非常念旧所以在出了道具游戏以后打心里比较排斥，不过后来慢慢发现，其实点卡游戏也是很花钱的，玩网游快10年了，我在游戏花的钱总共有多少，如果刨除正常的点卡消费大概是3万多，因为我实在记不起来当初玩“万王”“石器”



其实这个游戏最省钱



冲到3级不敢升了

“魔力”花费了多少点卡。

相信那些在游戏里挥金的人肯定觉得我花得不多，但是我的钱基本都花在了一个游戏里。我花钱最多的游戏是“大话3”，也是我第一个投入大量金钱的游戏。在里面大概投入了2万多块钱，最大的一次性支出应该是买稀有宠，具体是镖师还是人参娃娃忘记了，一千多块钱买的，当然我对神兽也很垂涎，不过无奈的是一只神兽就要万八千，实在是狠不下心来啊。

从一个除了点卡以外从不花钱的玩家转变成人民币玩家其实不需要过程，因为现在的游戏实在是太现实了，当初去玩“大话3”完全是因为朋友的邀请，而且告诉我在这里可以找到曾经在《魔力宝贝》里那种大家一起组队做任务、组队PK的感觉。结果在游戏里先感觉到了曾经在《魔力宝贝》体会过的职业歧视感觉。0转的敏妖根本没人要，都觉得我是累赘，即便是我把所有的法都烧满了还是继续“享受”歧视的感觉，赤裸裸地被鄙视，叫我泪流满面心灰意冷，一个星期没上游戏。当我再次上游戏以后，通过朋友认识了第一个“大话3”的朋友，他知道了我的处境以后很义气地说以后带我，还告诉我等我拿上了仙器就不会再被人歧视了。在经历过挫折后遇到了好人我又激动得泪流满面，瞬间一个念头萌生，想我玩游戏什么时候如此狼狈过，咱虽然比不了人民币玩家，但是在普通玩家里一直是佼佼者，就不信这个邪了。

俗话说人为一口气佛为一炷香，被朋友带到了1转后我就从妖转生成了人族，在我要快速冲2转的这个期间，我还遇见了一个和我一样被歧视的玩家，于是就从马路边把他给“捡”了，以后做任务都带着这个可怜的玩家。奋发图强的我用所有认识人都惊讶的速度从1转冲到2转，又用他们目瞪口呆的速度一跃成为全服冲级最快的人。我很快引起了帮派管理的注意，他们热情地告诉我玩这个游戏如何能成为强者、我这个种族应该如何选择装备、这个游戏的宠物的三六九等。真正叫我感受到人民币宠物和普通宠差距的是人参娃娃，当时拉我来玩游戏的朋友不玩了，他就把他抽奖抽来的人参娃娃留给了我。现在想起来我都想抽自己，我当时真不知道这个是人民币宠，我就知道很可爱，我朋友手里还有一个神兽熊猫，当时这个熊猫的市场价是1万多人民币，我后来后悔为什么我没有要过来啊，那东西比人参娃娃还厉害N倍。也就是这个人参娃娃使我进入了帮派战的主队，但是好胜心强的我难以接受一次次的帮战被别人踩躏，于是开始卖点卡收材料制作炼化装备，开始收神兵、收适合我的其他稀有宠。

可以说我迈入人民币玩家之路有三分之一的被逼无奈、三分之一的利诱、三分之一的虚荣好强。现在算一算，我在游戏里一共买了4只稀有宠，神兵大概有个五六个，还有老版的黑风装备和抗毒宝石，因为我是全服唯一一个全血女性玩家，所以装备都要自己制作炼化。在我的带领下我们帮派从一个默默无闻的三级帮派到最后帮战直接灭了全服的第一帮派，直到现在我还很怀念那种帮战时因为我一个人扭转整个队伍命运的优越感。

现在回头想想，虽然既有虚荣心又有优越感的游戏生活很是怀念，但是我绝对不会再为一个游戏就如此花钱，我不会因为曾经花过那些钱而后悔，可是偶尔会觉得不值得。大概是因为经历过了所以就觉得没有意义了。当初为了游戏哐哐地往里面丢人民币老公从来不会说我，只认为只


不花无用钱成为第一才是实力



据说一身时装300多


这身初级行头小1000


朋友最后就剩下一个


怀念非道具游戏啊


女生的钱都花这里了


下一次副本不如人家拍点RMB


它现在还是最贵的游戏么?

要我开心就好了，至于家里人根本不知道我在游戏里花了多少钱。

在我荣为全服第一帮派的副帮主、全区第一女性玩家、备战服务器挑战赛的时候，“魔力2”出现了，因为对“魔力”的怀念我毅然放弃了“大话3”，没有花人民币只是和一群认识五六年的游戏朋友一起努力，仅用了三四个月的时间，我们公会成为了“魔力2”全国第一公会，而我受了“大话3”的影响带出了一支我们公会的代表队，而我们的队伍是全国第一全满队，在第二次等级上限开放时更是包揽全国满级前5名，而我则是全国第一个满级的传教士。很多人可能要问我丢进去了多少钱，我可以明确地告诉大家，我除了双倍和随时打卡起以外几乎是没有花钱的，我们公会是大家一起集资开设的，我们公会是“魔力2”唯一一个拥有自己商会的公会，公会成员买装备都是内部价。不是不花钱而是和真正的朋友在一起，大家都会努力，不是没有钱，通过钱买来的永远没有大家一起努力用辛勤换来的开心。很不幸的，虽然我在“魔力2”里几乎没有花什么钱，但是因为投入的精力太多所以家里人不愿意了，很无奈地告别了“魔力2”以后心情黯淡了半年，半年的时间几乎都没有玩游戏。

真正叫我不想再花钱游戏的是《新飞飞》，这款游戏和“魔力2”一样都是道具游戏，不得不说《新飞飞》是一个非常可爱的游戏，飞行系统是很新颖，但更吸引我的是超级可爱的飞行器。进入游戏以后我一直买着9倍经验升级，下线之前更是抽飞行器的陨石，一眼就被海豚妞妞萌住的我，用人民币买金币然后金币收购陨石或者别人合成的鱼鱼飞行器，可惜很“杯具”的是合成的时候运气不好，合出来的是最丑的祭祀魔鱼。虽然魔鱼这边失意，但是我一直以超长的在线时间加人民币无限9倍经验，一跃成为服务器级别第一。而全服花钱最狠的玩家是我师父（师父不一定要比徒弟级别高，到了指定级别都可以收徒弟，不限制徒弟级别），但是最终我还是离开了这个游戏，因为和我一起升级的朋友们都走了，大家都说这个游戏太贵了，越到后面越玩不起。其实《新飞飞》这个游戏升级不贵，但是道具游戏里装备起着很大的作用。我玩《新飞飞》一共花了大概3000块钱，其中升级所花的钱可以不提，钱都是花在做装备、精炼装备、洗装备技能、合成飞行器、精炼飞行器、洗飞行器技能上了。而我做的只不过是初期的装备，飞行器也不过只是继续合成高级的。终极装备做出来并且精炼、洗技能的话，没有1万多块钱是不要想的，而超级飞行器更是需要无数人民币，几个还在上学的朋友看到了这些都选择了放弃，而没有朋友的游戏我也选择了离开。

现在道具游戏是主流，许多人认为进入游戏玩不用花钱很好，但是当你玩进入以后就会不知不觉地花钱。最常见的是，现在不论什么道具，双倍多倍经验是要花钱的、背包和仓库是要花钱的、便捷的药水是要花钱的、



《完美世界》，完美消费

好看的时装是要花钱的、升级精炼装备是要花钱的，如果你继续花大钱，就可以买到升级、精炼几率加高或者保护装备不碎的道具。许多说不花钱的玩家最后还是忍不住去买了，有便捷的方法谁愿意都走远路？

其实我觉得玩网游不花钱是不可能的，但是花钱要根据自己的承受能力，经常可以在网上看到一些学生为了在网游里买东西省吃俭用天天啃泡面，然后游戏里衣着光鲜地在耀武扬威。我是觉得这些人真是蛮傻的，天大地大吃饭最大，有什么也别有病身体最重要。当这样的玩家回头躺在医院里挂吊瓶，花着比吃饭还贵的医药费的时候，不知道他会有什么样的想法，不过我觉得很多人肯定是在想病了以后没办法去升级了，而不是想平时如果正常吃饭的话就不会生病了。我较劲起来也做过发着高烧仍然坚持在升级前线的事情，就是因为做过回头看看才觉得自己当时挺"山炮"的。道具游戏之所以吸引人是因为有钱没钱的人都可以进去玩，商家美其名曰叫"大家可以免费享受游戏的乐趣，免费体验游戏的魅力"，不过在我看来更像是在说"有钱没钱你都来吧，当你迷上了以后没钱也会想办法往里砸钱的！"

许多人会说，游戏里投入了，不玩的时候卖掉还是可以收回的，但是究竟有多少人可以做到不亏？许多人说毕竟买来以后自己风光了也用了，卖的时候贱卖一点不要紧，但是客观来说还是亏钱了。真正能做到不算赔钱的对我来说只有一个宠，1350块钱买了回来，然后自己打技能带着升级练内丹，最后卖的时候是2000人民币，许多人会说赚了好多啊！但是宠物的一个技能就要好多钱，游戏里的钱不是钱吗？游戏里的钱就那么好赚？游戏里的钱很多时候也是靠卖点卡或者买游戏币换来的。所以各位还是好好深思一下你们所谓的不赔钱、所谓的赚钱是不是真的。当然了，游戏里风光了我承认是事实，但是同样你也付出了，一个没级别、没技能什么都不会的0级宠，就算它是神兽、是人民币宠、是非卖品，带出去也不过只能解个眼馋，别的什么都不能做，其实你的风光是你自己的辛苦换来的。

对于那种高消费游戏我向来敬而远之，因为有了"大话3"的前车之鉴，我怕我再控制不住沉迷进去，挥霍一次就够了，再挥霍一次就算我老公不拍我自己都想抽自己，在现在对网游兴趣欠缺的时候我更是不会接触，我又不傻！看着那些在游戏里无比挥霍大把撒人民币的玩家，我真觉得有这些钱还不如吃了、穿了，或者去和朋友出去旅游呢，如果真是钱富裕得不知道做什么就捐给贫困山区嘛。肯定又有人要说了，丢到游戏里起码还能在游戏里风光无限呢，其实花钱的玩家最终不是在玩游戏而是在被游戏玩。要我说适度地娱乐游戏，在经济条件允许的情况下适当花一些无关紧要的钱就好了，游戏过了不好，花钱过了更不好，毕竟谁的钱都不是大风刮来的，在这说下我最鄙视的就是那些拿着父母钱叫嚣的人。

有人问我假如我分别有1万、10万、100万、1000万，我会分别选择在什么游戏或者什么类型的游戏中选择以什么样的消费方式花掉这笔钱。不论是多少钱，我都会选择一个画面、人物、宠物亮丽可爱，拥有一套不逊色于《魔力宝贝》的社会系统，拥有一个非常好的世界观，而且非常平衡的游戏。在排除一切影响的情况下来说，如果我有1万块钱我想我会慢慢地玩这个游戏，因为1万块钱对于现在的游戏来说真不算什么；如果我有10万块钱的话，我在玩这个游戏之前会去找一个有一定实力的公会，进去以后根据自己的能力去担当一些职位做一些事情；如果是100万、1000万，那我肯定是自己担当会长创建一个我最理想的公会，然后带着我公会的人一起努力最后成为整个游戏的No.1。不过这是不现实的，但是我也很喜欢偶尔地白日梦一下。

正是金钱游戏才把现实生活中的贫富差距带入了游戏，本来最初的网络游戏环境是很纯洁的，不论现实中你有钱没钱，在游戏里你都要通过自己来努力生存，有钱和没钱的差距只体现在在线时间的多少，根本不会像现在这样对游戏影响得如此之大如此之深，让大家不论是在游戏里还是在现实里，都无时无刻不感受着强烈的贫富差距。




游戏里的结婚一点也不比现实简单，尤其是在设计了比较复杂的结婚系统的网络游戏里，场地布置、礼物选择、宴请朋友，等等，只有你想不到的，没有游戏做不到的，而其原因只有一个——想尽办法让让你花钱，花大量的钱

**百万元级：网游总消费1 000 000～9 999 999元——重量级**
**出场人物：牛不哄哄，60后男。**
**消费宣言：牛哄哄但不牛哄，牛不哄哄才牛哄**

我姓牛，人称老牛，游戏里常用的一个名字叫做“牛不哄哄”，其实这个名字开始是叫做牛哄哄的，但是后来玩了一阵发现，也许可以在现实社会中活得挺牛哄哄的，不过在网上想牛哄哄一下还挺难。后来换游戏的时候就改了名字，其实这个名字看上去更牛哄哄的，是不是……

玩游戏的人里头，我算是年纪比较大的一辈人了，当初开始玩的时候就有30多了，如今更是奔着五去了，玩了这些年，感觉时间稀里糊涂就过去了，真快。

如果要算我在游戏里花了多少钱，还真不好算，因为有些钱不是直接花在游戏里的。如果说只要和游戏有关就算的话，怎么也有百多万了，如果算上因为玩游戏浪费的时间能赚多少钱，那更没数了。不过没赚到的钱就不算钱，不计较那个了。至于在哪个游戏里花钱最多，这个也不好算，因为感觉《传奇》里花钱猛，可是《魔兽世界》玩的时间长，《完美世界》花钱不知不觉，所以真不好估量。最大的一笔一次性花费应该算是《传奇》里面某次沙巴克城战，前后不到一周花了十多万吧。其实这真不算多，《传奇》里我认识的比我花得多的人海了去了，就我这点花费进了游戏都不好意思和他们打招呼。《魔兽世界》花钱相对比较稳定，因为好些时候不是有钱就能解决问题，遇上黑手能活活气死一团人。仔细想想，游戏里花钱除了装备、金币、材料还有点卡什么的，主要就是打点团队、城战、公会战、势力战，这些都是要靠小弟多才能解决问题的，我没算过明细，总之花钱主要在这上面。至于为什么要花钱玩游戏，因为要爽啊，本来活着就不容易，玩个游戏还不能痛快，多不忿。有些时候就是为了争口气，什么装备、名次的其实倒是次要的，你和一个大款拼赢了凤凰，比你带团打出个凤凰自己拿了要爽得多。


人民币消费表面虽然风光，但它的背后阴影也是扭曲的

我玩游戏花钱基本没人管，因为花的也不算多，相对我其他的支出这点钱真不算多，前后加起来不过一辆好车而已。北京这地方有钱人太多，百十来万算什么，一个高尔夫VIP可能就不止这个数，没事换车不比这个烧钱多了。有朋友听我说玩游戏花钱，还说我挺潮，其实我觉着是笑话我寒酸呢。他们玩个麻将随便就是几十万，去趟澳门可能一个煤矿的一年分红就没了，我这算什么啊。家里人不管，还觉着我这个没什么，也不出去赌，也不嫖，更不碰白面，最多换几台电脑，多省心。至于花了钱觉得值不值得，当然值得，自己开心了就值得，要不你说去澳门玩一趟几百万没了值不值得?

花费最大的游戏我也不知道算是哪个，不过现在基本是玩《魔兽世界》和《传奇世界》，“魔兽”玩得多一些，但花费不多了，因为一直“忘了开”啊，只能在合服玩，那边烧钱不算厉害。《完美世界》基本不玩了，因为当时很多人是因为“燃烧远征”开了一起回“魔兽”的，就再没回去。至于遗憾不遗憾，说不上，因为认识的人很多都还在一起玩。我喜欢和年轻人一起玩，对现在的社会也能多一些了解，所以没什么遗憾的。

骗子当然遇到过，比如黑G的团长，《传奇》里被爆装备了也是比较恨的。要说冤枉钱，应该算是什么狗屁开箱子吧，玩了两把我就不玩了，这个纯属骗傻子，还不如去澳门玩呢，不就是老虎机么。

现在还玩《魔兽世界》的合服，至于投入，大概不到5万块吧，因为真没什么值得花钱的，我现在玩游戏没过去那么狠了，也不会玩太晚，装备、材料什么的花费也不大了。每周上线两三次打打副本，在语音里扯扯淡，挺有意思的，比装备什么的有趣。游戏这个东西，到最后发现其实最重要的还是朋友，一趟黑手团可能什么也拿不到，不过和自己人一起玩就不会太郁闷。


一代网游神作——《传奇》

在游戏里花钱当然是消费了，不然算是什么，做慈善么？那我直接捐给灾区好不好？说投资算不上，这个的回报不靠谱，做生意是要看投资回报率的，如果是做网络游戏的老板，那也算投资，可在游戏里花钱算什么投资呢?至于游戏里消费的回报，我说了主要是精神上的，毕竟那些装备材料什么的都不是真实的东西，就是个精神消费，爽、舒心、过瘾！就是最大的回报。

至于说免费网游，后来《传奇世界》不就走那个路数了么，我觉得比收费的网游还花钱，就是让人在里面斗气花钱才免费的。有钱的人就花钱雇人，没钱的人就花时间陪人，各得其所。不过我不喜欢免费，把人都弄得和狼似的，没意思了。至于在游戏里花很多钱的人，那是一个愿打一个愿挨的事情，都是成年人，花自己的钱，别人管不



有钱人太多了，百十来万算什么？

着。如果是未成年人，花父母的钱来玩……不是有个防沉迷么，不是有未成年人保护么？他们怎么进来的，想被抓去电么？

最后多说几句，玩游戏，有钱是有钱的玩法，没钱是没钱的玩法。我在游戏里的朋友既有有钱的（比我有钱多了去了），也有穷学生。不过不管有钱没钱，都要有自己的方法，自己的规则。别以为有钱就能支配一切了，很多时候傻烧钱其实是被当猴看呢。大家不过是来图个开心，量力而行，先搞好生活，连饭碗都没谱的人，还是少来玩，给社会点和谐吧。还有大学生，父母给你的钱不是让你来糟践的，等你们自己挣钱，就知道有多不容易了，珍惜点父母的辛苦，别让各路砖家叫兽总有借口瞎汪汪。我的团里就有人被抓去电了，后来听说完全变傻了，父母不叫就不动，叫吃饭才吃饭，不叫就不吃，跟训好的狗一样，人活到这个份上还有什么意思？所以珍惜生命，小心砖家，游戏还是适当玩玩吧。

**千万元以内：网游总消费10 000 000～99 999 999元——超重量级**
**出场人物：未知，?0后男。**
**消费宣言：我多有钱你们无法想象，玩个游戏算什么**

这个级别是另一个极端，也许大家会有疑问，真的存在这种在网络游戏中花费上千万的超重量级玩家么……请相信我，这种玩家是存在的——也许数量虽然不多。因为千万级玩家就涉及到另一种特殊的群体，或者说玩游戏花钱花到了千万这个层次上，自然而然地就会想到：为什么不自建公会，或者战队、帮派、商会什么其他的名字，甚至是公司，这样岂不是更加随心所欲？这也就是我们非常熟悉的——商业化公会。

在一次意外的机会，我中转了三四层以上的关系，找到了一位“非常非常”有钱的公会老大，聊的并不多，推测可能是个富二代，并了解到他自己花钱成立了一个游戏公司，自己当大老板兼游戏老大，雇一群小弟表面上给自己打工，实际上是在游戏中呼风唤雨叱咤风云。和他的对话非常零碎，而且对方基本从不正面回答我的问题，要么弯弯绕，要么干脆沉默。经过对零碎的聊天信息进行整理，和本文相关，并姑且算是他回答了我提出的问题只有3个，第一个问题是：你在游戏上花了多少钱？回答是：对于我们这些“一秒钟几十万上下”的人来说，花几百万搞个游戏公司简直是毛毛雨啦——好吧，其实这是顾左右而言他，回答完全和问题不沾边，但我也不好继续追问下去。第二个问题是：对于你这样“一秒钟几十万上下”的人来说，你还有必要、有心情、有精力玩游戏么？回答是：有，如果你有了几千万闲钱的时候如果想玩网络游戏会怎么玩呢——好吧，我很难想象当我有几千万“闲钱”的时候是否还有心情去玩网络游戏，而不是考虑囤积点大蒜或者大白菜什么的，所以基本还是白问。第三个问题我问他游戏公司是否带有打金工作室性质，那边很快就回问了我一个问题：你去人民大会堂参加国宴的时候会自带酒水么？

其实第三个问题一提出我就觉得自己够愚蠢，随后，也许是对方觉得我们两个层次差得太远（毕竟本人一秒钟一分钱都上不去），也许觉得自己“一秒钟几十万上下”有回答这几个问题的时间都能买个楼盘了，总之这个人不再理我了，直到现在……而朋友的朋友的朋友的朋友辗转告诉我，他去南美洲倒腾铁矿石去了——听到这个消息不知道是他在吹牛皮还是我真的层次太低……

写到最后，我不由得想起某些玄幻小说常提的“境界”。境界——在你没达到之前别人是无法给你具体描述的，只能抽象表达，只有你达到了那个境界，才会真正明白在那个境界中到底是一番什么景象，而当你达到了那个境界，会发现有个更高的境界在等着你去体悟。

像我这种每月几千块钱，整日为生活劳累奔波的人来说，实在很难体会那种纸醉金迷的境界，也很难体会穷困潦倒的境界，这两种境界在现实生活中的所想、所说、所做完全不是我可以体会的，这两种境界在网络游戏中的所想、所说、所做



我有多少钱自己也数不清，懒得数，直接捞一把花，毛毛雨啦……

真的没钱买正版么？

某次我在逛超市的时候，走到音像制品柜台前，看到这里的正版单机游戏一般都是38、48、58、68元，最高的是98元，而一张“魔兽”点卡是30元，也就是说2到3张点卡的钱，就可以买套正版游戏了，而正版Win7的价格，恐怕也就是一两张台服“魔兽”季卡的钱，我可以为买“魔兽”的点卡、季卡毫不犹豫地花上几百元，但若要我花同样的钱买个正版Win7，或是什么正版的单机游戏，却会犹豫不决——甚至不会考虑去买。

所以在文章结束之时，突然觉得有必要研究一下，为什么我们在网游消费时可以一掷千金眉头不皱一下，但要掏出几十元钱买个正版单机游戏却那么困难？为什么我们觉得在网游中消费几千上万人民币很正常，而买个几十上百元的正版软件却感觉“很傻很天真”？

其实我们不是真的没有钱，其实我们只是觉得付出与获得不成正比而已。

网络游戏为什么会花那么多钱，本文已经说得够多的了，不再赘述。单机游戏或正版软件为什么不舍得花钱，使用盗版或破解版的消费习惯固然是一方面，毕竟有相对的便宜货甚至免费货（网络下载几乎等于是免费的），谁也不愿意再多掏甚至是几十块钱去买个正版；另一方面，网络游戏花了几千上万买个什么装备，你可以立刻体会到拉风的感觉，你可以立刻向别人——无论是现实还是游戏中，显摆自己的属性或者外形，你可以立刻体会凌绝顶的快感，简单来说，你的消费效果立竿见影。而单机呢？你买个正版的，向谁显摆呢？论坛发个帖告诉网友我买了个正版？QQ群里告诉朋友自己买个正版Windows？

也许只有经典才值得他们花钱买正版，也许只有把玩家逼到绝境才会让他们去买正版，也许……正版得换个形式卖了……

也完全不是我可以体会的。幸运的是，花“自己挣的钱”，和花“别人给的钱”，这两种截然不同的花钱境界，我却都有体会过——巧的是，这两种境界都可以用同一句话来概括：有多少，花多少。至于怎么理解、如何读重音，我相信不同境界的玩家自有不同的认识。

本文所分的这5个级别，其实也可以看作是5种不同的境界，你也许不会为玩网游投入一分钱，甚至认为那是一种很“2”的行为——玩个破网游都要花钱，傻不傻啊。其实那是因为你还停留在免费的境界中，自然不能理解花钱玩网游是个什么感觉。而当你为了玩网游而去购买点卡、月卡这种仅仅是维持最低消费水平的境界时，你也无法理解那些花钱如流水般购买一些在数据库中仅仅是一串字符的各种装备的玩家，觉得他们缺心眼——玩也就玩了，还花那么多钱干啥。这其实那是因为你还无法体会在购买了这些顶级装备后的感觉。是的，你的境界还不到，所以你也永远无法体会——除非你现在属于那种曾经达到过高级境界而又返璞归真的人。

虽然我不能说花钱好，但也不能说不花钱就好，毕竟这是玩家的个人爱好，正如“我反对你的观点但我誓死捍卫你说话的权利”一样，“我反对你花这么多钱但我誓死捍卫你消费的权利”。钱是自己的，想怎么花自然轮不到别人来指手画脚。但同样，钱得“是自己的”，假如你是花着别人的钱，仍然这么心安理得地过着穷奢极欲的网游生活，那么我将我鄙视的目光无情地投掷给你。而如果你为了满足某种变态的心理需要，花的是别人省吃俭用辛苦劳作从牙缝里挤出来的钱，那么我将我今生所有的鄙视目光无情地投掷给你。

游戏如生活，当你觉得自己花钱很多的时候，会蓦然发现花钱比你多的人更多，当你觉得花钱很少的时候，也会蓦然发现花钱更节俭的也是大有人在。

游戏如生活，穷人左堵右补凑合地过，普通人精打细算幸福地过，富人一掷千金奢豪地过。

游戏如生活，消费，请勿盲目攀比，消费，请量力而行。



网网络游戏和网页游戏消费是这个数量级



单机游戏和正版软件的消费是这个数量级

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶深度关注

# 十字路口前的中国网游

2010年是中国网络游戏行业的第10个年头，在这10年间中国的游戏产业以火箭般的速度飞速发展着，就当游戏行业的从业者们还沉浸在这种高速增长所带来的巨大快感中时，突然间风云变色，各大游戏公司均出现不同程度的增速放缓，狂奔多年的赚钱机器们终于在今年一起露出了少见的疲态，网游行业令人咋舌的增速会就此打住吗?

■河北 夏飞


依靠免费模式取得成功的《热血江湖》

中国网游行业历史上的第一个拐点还是在2004年，盛大、九城等老牌游戏运营商依靠代理海外游戏产品在国内获得巨大成功，一举登上纳斯达克成功上市。有了这样的成功案例之后，大量的资金开始涌入游戏市场，一时间大量质量低下或开发度极低的产品涌入当时还并不太大的中国市场。可惜的是在各方势力的混战之下，质量低劣的产品并没有因此完全消失，而优秀的作品也在混乱的市场环境中陷入低迷，整个中国游戏市场全面进入低潮期，整个行业急需一个新的“兴奋点”来激发这个市场的巨大潜能。

在看到《热血江湖》等一系列依靠“游戏免费，道具收费”模式获得成功的中小型网络游戏之后，国内的各大游戏公司开始蠢蠢欲动，最后在《征途》的高调上线以及盛大宣布旗下游戏全面“免费”之后，免费模式正式成为国内的主流。而正是因为免费模式所带来的低门槛，大大增加了国内的网游玩家数量，因此国内网游市场安然的度过了自己瓶颈期，又进入了高速增长时代。

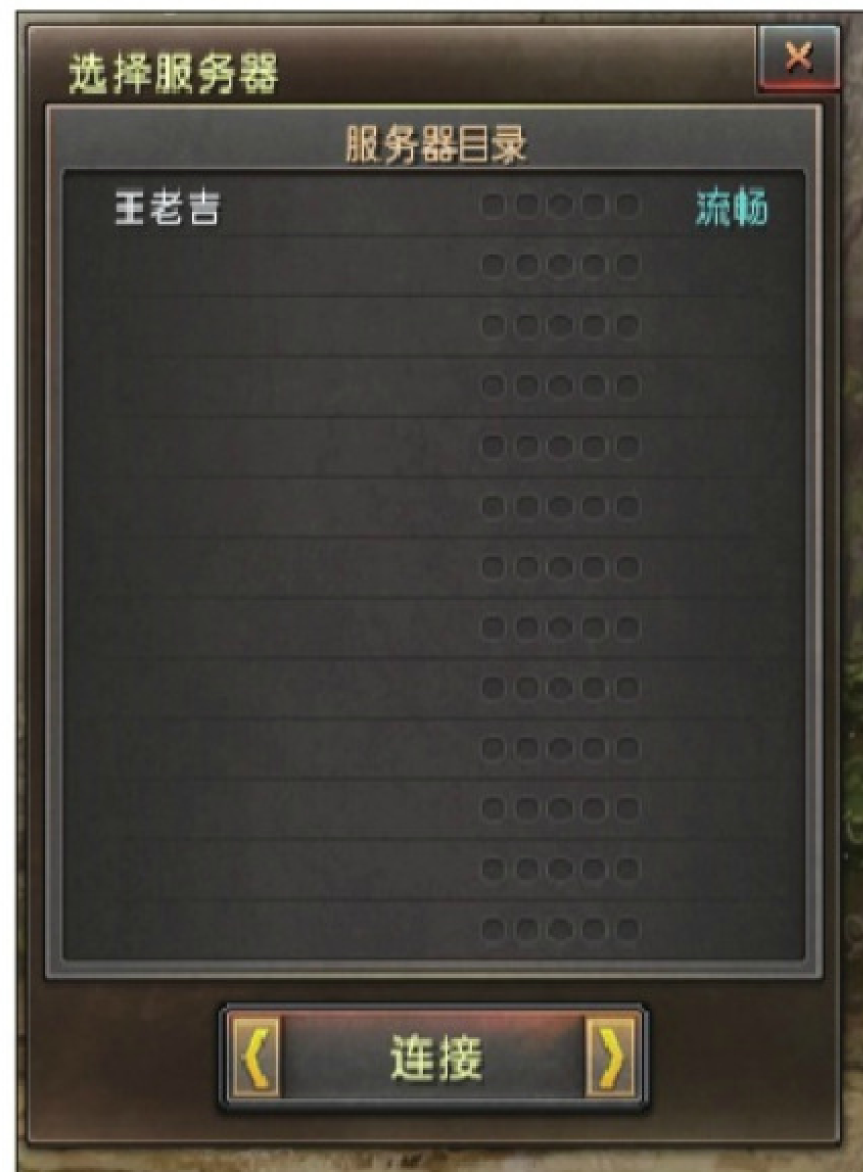
## 是否坚持免费模式?

免费模式在初期就能获得巨大成功的主要原因在于游戏门槛的大幅降低，这样不仅消除了游戏玩家的消费恐惧，同时也大大拉低了他们对于游戏品质的期望。一个昨天还要收费的网络游戏，今天居然免费了，即使这款游戏做得不尽如人意，想必也会有许多玩家愿意去进行尝试，因此网络游戏公司获得了大量的潜在付费用户，这也为日后的高速发展打下了重要的基础。

然而随着使用免费模式的网络游戏数量上的增多，玩家早已习惯了较低的游戏进入门槛，在这种情况下玩家开始更加注重对于游戏的体验。当大家又处在同一起跑线时，时间仿佛又回到了2004年的混战局面，依旧是市场中充斥着大量的同质化作品，然而更可怕的是，为了追求更加高速的增长，网游公司依旧没有停止对于游戏商城盈利能力的挖掘，巨大的盈利压力之下自然将打破付费玩家与非付费玩家之间的微妙平衡。国内的网游公司一直都在试探玩家们的承受底线，不断地将天平倾向付费玩家那边，这样一来游戏就几乎已经演变成为一种赤裸裸的金钱游戏，自然会引起玩家的强烈反弹。

时过境迁，曾经让中国网游一夜间“起死回生”的免费模式虽然至今依然是国内市场的绝对主流，但由于免费模式在游戏平衡性上的争议实在太大，而国内网游公司在对于免费模式盈利能力上又挖掘得太深，因此造成了游戏玩家与游戏运营商之间的矛盾日益突出，面对玩家的强烈反弹，国内的游戏运营商商显然还没有太好的解决办法，一方面对于免费模式还依旧抱有期待，同时又难以承受回归时间收费或开拓新收费模式所带来的巨大风险，所以也就造成了今天运营商进退两难的尴尬


高质量的游戏作品永远受到玩家喜爱



王老吉服务器，植入广告?



据说“星际2”里也可以做植入广告了



哦，男女二人修仙泉，想想就让人发抖……

局面。

今天国内游戏市场的“免费”游戏已经越来越近似于“杀鸡取卵”，长此以往必将走入到一个无法回头的死胡同中。虽然国内的游戏厂商也曾经有过对于新付费模式的尝试（如金山的“信用卡机制”、摩力游的“免费档”等），但那些都只不过是免费模式的简单变种而已，并没有从根本上解决免费模式所面临的问题。其实之所以免费模式到如今陷入到如此境地更多的还是源于游戏厂商对于金钱的贪婪，游戏的付费模式从来都不会是决定一款游戏成败的最关键的因素，对于国内的游戏公司来说无论是坚持免费模式还是改为其他模式都行，但重要的是必须要把握好尺度，这样才不会失去玩家的支持，毕竟玩家才是游戏公司赖以生存之本。

## 能否遏制低俗炒作?


风行一时的低俗炒作

同质化是中国网游行业一个非常明显的特征，在经历了“自主研发”的大潮之后，国产网游如雨后春笋般涌入游戏市场，但可惜的是我们却并没有在这些数目庞大的游戏中找到让人眼前一亮的作品。虽然每个游戏都试图为自己找出一个最不同于其他游戏特点，但往往这些特点是在是不足以掩盖其整体的平庸，我们几经太多年没有在国产网游中发现惊喜了。

正是处在这样一个环境之下，各家游戏几乎都在同一起跑线上竞争，那么要想获得巨大的收益，就必须依靠市场宣传的手段来达到吸引玩家的目的。由于大多数游戏在品质上难以超越竞争对手，只能依靠疯狂的媒体宣传来压制对手，但媒体的资源终究有限，宣传费用一涨再涨，因此也大大地推高了各家游戏公司的市场推广费用。

为了最大程度的利用媒体资源，一些游戏厂商不惜以低俗的方式进行炒作，狂打暴力色情擦边球以吸引玩家的眼球，这些低俗的手段一旦获得收效，必定会有其他公司进行效仿，其手段必然比上一家有过之而无不及，这样一来不仅让整个游戏媒体市场变得乌烟瘴气，同时也为整个游戏行业带来了极大的负面影响，成为全社会谴责的焦点。玩家在经历了多次的“骗局”之后，必然会对这类行为产生反感，会让宣传效果大打折扣。

值得肯定的是，在经历了大量低俗炒作之后不少公司看到了低俗炒作所带来的巨大危害，开始通过以更加正面的方式来推销自己的游戏作品，通过结合当下热点用玩家喜闻乐见的方式进行游戏推广，只有这样才是市场宣传应该走的正道。

## 何时回归产品?

注重游戏的社交属性而非游戏性是中国网络游戏的一大基本特征，我们可以观察到在国内的游戏市场中有一些非常奇特的现象，大家在评价一款游戏好坏的时候，标准往往是这款游戏的同时在线人数、付费用户数以及ARPU值这类与游戏评测并没有太大关系的数据，我们也由此可以看出游戏行业对于游戏粘性与盈利能力的关注要远远大于对游戏性的关注。


中国网游注重社交属性

国内游戏厂商往往把更多的精力放在对于人性的探求而忽视了游戏最基本的功能——“给人带来快乐”。国产网游公司的技术实力虽然在不断提高，但技术实力的提高并不等同于能创造出高质量的游戏作品，在急功近利的心态影响下一批又一批游戏公司向市场推出了大量没有灵魂的游戏作品，虽然这些作品有些可能拥有不俗的游戏画面，但却毫无内涵，徒有其表。大量同质化严重的产品的出现只能进一步加快这类产品死亡



游戏性才是游戏作品灵魂



千篇一律的国产网游




这是2009年，玩家维权维到Chinajoy上了

的脚步，投入重金研发真正能让玩家满意的游戏作品才是走出困境的唯一办法。

网络游戏与其他娱乐方式最不一样的地方在于，用户不再是被动地接受信息，而是无时无刻的进行着沟通与互动。而用户对于网游的需求也是不能够被简单替代的，不像家电等日用消费品，即使牌子不同也能实现一样的功能，完全相同的网游是无法持续吸引用户的注意力的。正因如此简单的抄袭复制并不适合于网络游戏研发，即使是借鉴也需要充分考虑到游戏的自身特点。目前国内的大部分网游给人的感觉只是一个图形化的聊天社区，并没有完全发挥出游戏的全部娱乐特质。

随着中国网络游戏玩家的持续增长，玩家们的需求也必将日益多元化发展。也许在未来中国的网络游戏会分裂成为两大部分，一部分将会专注于社交属性，在现有的基础上致力于帮助用户开展社交化活动，以玩家间的交互作为卖点；而另一部分则会转化为游戏性极强的专业竞技类游戏，满足对游戏性有较高要求的玩家。话虽如此游戏厂商无论是想要满足以上哪类玩家的需求都必须要以高品质的游戏作品作为前提，只有出众的游戏品质才能真正让企业获得成功。

## 傲慢还是谦逊?



玩家在游戏里躺尸抗议，行为艺术式的维权

服务是国内游戏运营商经常谈论的词语，游戏运营商口头上奉玩家如“上帝”，但真实情况呢？大部分的网游玩家提起国内的网游运营商往往表现出负面态度，由此可见国内很少有公司能够做到让自己的用户满意自己的服务。在游戏公司平台化发展的今天，游戏公司的公司品牌形象甚至比单一游戏品牌更加重要，一旦玩家对游戏运营公司的品牌产生认可，那么即使在其旗下某一款游戏中流失也有可能会在该公司的另一款游戏中回来。与之相对应的是一旦让玩家产生反感，他们可能会放弃该公司的所有游戏产品，因此公司品牌的维护将会是网游公司日后运营中的重点。

游戏服务器的好坏是游戏玩家判断一家游戏运营商服务水平的试金石，所有玩家都希望运营商能够提供稳定、高速的游戏服务器，但游戏运营商往往为了节省成本多年不更新服务器硬件，陈旧的机器无法适应大量玩家同时在线，造成游戏网络堵塞不畅，直接影响了玩家的游戏心情，这样的事情在已经正式运营多年的游戏之中非常常见，而这也是造成玩家流失不可忽视的原因之一。

客服是玩家与游戏运营商之间沟通的桥梁，客服对待玩家的态度将会直接影响玩家对于运营商的印象，而客服是没有处理玩家客服事件的权限的，事件将会交给游戏运营人员进行核查，如果该过程缓慢拖沓，那么无疑也会降低该公司在玩家心目中的地位。

除此以外，游戏运营公司对游戏内外突发事件、游戏活动执行等的把握也显得尤为重要，一旦处理不当必然会造成玩家的反弹，最终带来用户流失。更加值得注意的是，当今的社会化网络逐渐发达，玩家可以通过博客、SNS、微博等多种平台表达对游戏运营商的评价，而当这些玩家发表有关游戏运营商的言论之后，他们的朋友、家人看到后肯定都会根据他的言论对运营商的态度产生改变。在这样一个时代之下，游戏运营商只有真正把服务做好，才有可能在玩家心目中树立起良好的企业形象，在激烈的竞争环境之下，依旧在玩家面前傲慢无礼的运营商迟早要被玩家所遗弃。

## 结语

国内网游公司上半年的业绩下滑也许对于网游市场来说是一件令人沮丧的事情，但对于玩家与网游行业的未来来说也未尝不是一件好事。时间收费模式更改为免费模式之后带来的快速增长终于成为了强弩之末，脱离产品单纯依靠营销手段进行游戏运营迟早要尝到用户大量流失的苦果。一方面是游戏公司收入下降增长放缓，而另一方面游戏玩家抱怨高品质游戏太少，现有游戏太耗费金钱，这都说明国内的网游行业又一次进入了瓶颈阶段，现在的网游行业就好像站在十字路口面前，是选择就此消沉缓慢死亡还是选择奋发图强再创辉煌呢？就让时间验证一切吧！P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶快言快语

# 暴雪你又忘记吃药了
## ——抽风的螃蟹与螃蟹们

当你看到这篇文章的时候，国服的“魔兽”玩家们已经登上了开往北极的船，在经历了20多个月的等待之后忘了开终于开了。当然，这个时候的台服恐怕也离CTM不远了——我这么说并非是幸灾乐祸，更多的版本变动意味着更加猛烈的Nerf与Buff，从目前测试服务器的情况来看，“大灾变”恐怕意味着许多职业的灾变：法师低血量下的无限冰环，奥法破羊后的3秒晕，盗贼获得了梦寐以求的回血能力，圣骑的驱散不再作用于魔法效果，大多数反控天赋被砍，某些职业（别猜了我说的就是法师）的控制能力却被大大增强。

■浙江 木然

好吧，这仅仅是一个测试的版本，很多的设定能否在正式版中保留还不得而知，但是我们可以看到的是螃蟹的设计思路似乎是越来越与玩家所期望的情况（或是他们自己所说的）背道而驰。当然了暴雪的策划再厉害他也是凡人，既然是凡人就有犯“2”的可能。

事先声明今天我不是来黑暴雪的，而我作为一名自认为对暴雪有所研究的老玩家，认为很有必要谈一谈，螃蟹大神是怎样造就了他们的“山口山”抽风史的。

开始之前，我认为很有必要向各位筒子们介绍一位你可能听说却不大熟悉的朋友——Ghostcrawler。

如果你经常逛NGA或暴雪官方论坛的话，你应该会认识这位用螃蟹作为头像的暴雪发言人。从事游戏事业之前，GC是一名海洋生物学家，2008年2月他受雇于暴雪娱乐，并开始以“Ghostcrawler”这个网名混迹于暴雪官方论坛。大概是由于对海洋生物研究方面的热忱，他的论坛头像就是一只《魔兽世界》中的螃蟹，因此玩家也顺理成章地称之为“螃蟹”或“鬼蟹”。而近两年这个名字在蓝贴中的出现频率也大大超过了他的同事，可以说提起暴雪的游戏设计师，咱们第一时间想到的除了提古勒跟弗洛尔（这对地精兄弟后文有提到）以外，螃蟹是当之无愧的人气先生。



法师JAKER大战苹果牛——无论是真是假,这部视频都让我们看到了战士已经拥有了近乎无敌的回血与消耗战能力




2010年暴雪论坛人气王·螃蟹筒子

但本文不是来歌颂他的，相反，这位策划大人无论是在国外还是国内都很不得人心。至于原因请看下文，不过需要注意的是，我笔下的“螃蟹”不仅仅是指螃蟹本人，同样指代当前暴雪旗下的“山口山”策划团队，“螃蟹们”实质上是一个引申用法，如有误导，还请谅解。

**“我们不认为XX职业在XX版本里过强，当然在某些方面XX可能具有相对优势但整体情况还是让我们满意。”**

追溯到“山口山”的早期版本我们可以发现，螃蟹们很早就开始创造“一代补丁一代神”的神话：45级封顶时期的增强萨满，后来的出血贼、野德，刀刀秒人的奥金斧战士，号称Bug职业的痛苦术士，TBC末WLK初影响力最大（尤其是在国服）的惩戒骑士，以及暴雪最近的新宠儿暗牧。只要你“山口山”玩得够早，类似的例子完全可以随口举出一大堆来，几乎每个时期都有那么一个或几个职业在PvP领域独占鳌头，以至于近年来在国内“魔兽”论坛里“日常”成风。

当然我们得承认暴雪的出发点是好的，平衡一直都是他们所追求的目标。问题就在于他们在调整职业平衡的时候总是太给力了，所以你经常看到一些本来上个版本里很弱势的职业却能打出很IMBA的伤害。问题出在哪呢？PTR的测试不够充分，螃蟹与玩家之间的误解，新版本推出过于仓促，以及不合理的版本延迟（别猜了我说的就是国服），这些因素都足以把职业平衡推向崩溃。

不过就算是这样，螃蟹们在谈起他们的"杰作"时依然是振振有辞。对于玩家的建议他们回复的固定句式一般是"我们已经注意到了这个问题"或"No，我们不认为存在这个问题"，意思也就是说爷总是对的，你们说得很好但是这毫无意义，游戏到底应该怎么改权力最终还是掌握在我们的手里。

这样做的好处就是螃蟹们不会轻易地被玩家的日常帖所动摇，同时也让玩家感觉螃蟹越来越站在他们的对立面上了。就好像经历过2.X版本的惩戒骑士恐怕十有八九会牢牢地记住"提古勒"与"弗洛尔"两位策划，当然那时候这两只螃蟹还有个更难听的名字——"地精"，因为这两个家伙对圣骑士的刻薄就如同那些艾泽拉斯世界上最奸猾的生物一样。所幸3.0以后这对骑士公敌被调到了其他岗位，因而被打压了整整4个赛季之后的惩戒骑士终于赢来了短暂的春天，在S5及S6赛季成功登顶竞技场天梯，幸甚至哉！

不仅仅是这样，螃蟹的可恨之处还在于嘴贱。这里的嘴贱不光是他们对论坛上那些诚恳的意见所表现出的不友好，更体现在他们为不符合民意的修改而捏造出来的冠冕堂皇借口上。最近经常关注蓝帖的战士朋友们一定会注意到一个词"Cool"：

"我们决定使大风车可以被缴械，因为这样让战士显得更加地Cool。"

"我们削弱了防战，因为战士已经有了非常Cool的狂暴与武器两个天赋了。"

"下个版本里我们会为狂战加入一个8秒的无限招架，这样可以让OT的狂暴战士在别人反应过来（哦这个战士真是Cool）以后再挂掉。"

对，战士是一个很酷很有激情的职业，而不是一个暴雪嘴里很"Cool"的职业。明知道自己这么改肯定会导致民怨四起，螃蟹们还不忘安慰玩家们几句："相信我，这些修改会让战士更加Cool"。Cool？我怎么看不出哪里Cool了？Cool，酷你个头啊！

和战士区相映成趣的是怨声载道的圣骑士区，本来就缺乏控制能力的惩戒骑在3.2以后被暴雪一路打压，直到3.35依然没有咸鱼翻身的架势，再看未来的大灾变圣骑又蜕变为板甲贼，借助神圣能量爆发出看似强大的伤害，代价是失去了30%抗驱散（自由被秒偷）、自由解昏迷（重新沦为盗贼的玩物）以及防御型驱散魔法（冰法可以偷笑了）。哪怕伤害再高，无法近身依然是被法系风筝死的命运。对此螃蟹的解释是："我们希望惩戒骑可以获得更多的Fun。"



很Cool的战士？Cool么……也许吧

好吧，我已经无力吐槽了。继战士被"Cool"以后，圣骑士又成为了下一个被"Fun"的职业。不合理的改动自然会有更多，只不过螃蟹一时还想不出足够的词汇来掩饰罢了。有些时候，他们会针对那些他们自认为是不合理的地方，果断地做出修改，然后面对着玩家们的口水摆出一副义正辞严的表情："我做的都对！"


错过那个时代的战士只能感叹奥金斧真的只是传说


附魔武器斩杀与破甲流的兴起密不可分，也终将随护甲穿透一起走入坟墓

**"我们发现护甲穿透提供的增益过大，因此我们决定在下个资料片中取消所有装备上的这种属性，同时攻击强度、法术强度都将成为历史。"**

早在TBC中后期，团队副本的Boss就开始掉落一些具有"无视目标XXX点护甲"属性的装备，当时对这个"无视护甲"了解的人并不是很多，但很快，就有人发现了它的好处，并导致了"破甲流"的大量出现——看过战神PAT第三部视频的朋友可能知道，当年手持S4点满锤专的武器战是多么恐怖，在大量的破甲加成下，几乎每一个对手都近乎裸体，物理减免被完全忽视。

强大的破甲当然引起了暴雪的注意，因此他们在3.0中将所有的"无视护甲"属性都换算为"护甲穿透等级"（当然某些无视护甲还是得到了保留，比如武器附魔"斩杀"），试图通过等级换算来削弱破甲对PvP的影响。

由于当时装备上的破甲属性并不是很多，这种方法也确实起到了一定的效果。但是当WLK开放后，大量破甲装备的出现，在量变的基础上引起了质变。当护甲穿透等级达到一定高度（甚至是阈值）之后，它又开始显现当初那种Bug般的效果，而且这一次遭殃的不仅仅是轻甲职业，包括板甲三雄在内，重甲单位受到的物理伤害也大大超出了预期。配合触发性饰品的强大功能，竞技场进入了一个秒人

的时代（当然是在3.3韧性Buff之前）。

显然在破甲属性的设定上暴雪又犯了一次“2”，我们从PvP与PvE装备的对比中可以看出，他们原本把破甲定位成一种增益输出属性，但是由于它在PvP中获得的收益实在太大，即使在3.3韧性Buff以后依然是物理攻击职业（一部分除外）的第一属性。这也就导致了一种诡异的现状——一个想在PvP中出人头地的玩家必须去参加Raid，因为只有PvE装备（类如“死亡使者的意志”）才能满足大量破甲属性的需要，一些纯PvP玩家的游戏时间不得不由此被撕裂成两个部分：一部分继续在战场和竞技场中磨练技艺，另一部分则被迫参加G团或公会团以弥补PvP装备所造成的属性损失。

面对这种情况，暴雪曾经说过话似乎仍在我耳边回响：他们声称要将PvP与PvE分开，却屡屡在雷线上引诱两种风格的玩家；一方面扩大着PvP装备与PvE装备的属性差距，另一方面又以平衡PvE的名义来强化一些频繁出现在PvP中的属性。这样做的后果就是玩家在线的时间被大大延长，但不幸的是，一部分人却是被迫去体验那些他们本不感兴趣的内容。我们由此质问螃蟹时，他们又决定废除某些属性来平衡PvE与PvP的得失，并且承诺在大灾变里一切都会得到改变。



只用脸滚一遍键盘就能打赢所有人的圣骑士



“魔兽”宅男需要怎么点这个天赋呢

对于螃蟹的态度，我只想说：你累不累啊？你改的不嫌累我看的还累呢，你敢不忽悠玩家吗，你敢不坑爹吗？



从2001年开始制作，经过设计师们的缝缝补补以及间歇性抽风，终于才有了我们今天的《魔兽世界》

**“下个版本中我们会给予XX职业类似的技能……由于XX天赋过于突出我们决定削弱该天赋并且它将不再与XX叠加……玩家会发现自己任何时候他们能提供的增益别人也能给……”**

关于平衡，我把它放到最后，因为我认为这是最值得我吐槽的地方。其实很早以前就有人说过，以后WoW的竞技场将会变成这样：所有人都只需要一个技能就可以分出胜负，因为所有职业都将趋于相同，唯一的区别仅在于出手的早晚与运气的好坏。导致这种情况出现的原因就是暴雪念念不忘的“平衡”。

那么关于“不平衡”，我们知道什么？我可以告诉你早期的牛头人没有科多兽坐骑，靠着一个种族技能“原野奔驰”在大地上行走；我也可以告诉你没有递减的时代，术士是神一般的存在；我还能告诉你在国服史上肆虐了两年之久的惩戒骑曾经度过的是一段无敌炉石的屈辱岁月；我能告诉你的就是，“WoW”里本来就很多很多的冷板凳，暴雪大神一直致力于将冷板凳变成热饽饽，以公正、以平衡的名义。

现在听到螃蟹所谓的平衡，就如同国际新闻里经常跟山姆大叔联系在一起的“人道主义干涉”一样——以一个崇高的名义来干一些让人很不舒服的事儿。是的，我相信螃蟹他们就是这么做的。他们想赋予火法以冰法般的控制力，赋予奥法以火法般强悍的爆发力，赋予暗牧以元素萨般的爆发力，赋予战士以惩戒骑般的恢复能力。

从WoW诞生至今，他们在一步一步打破既有的规则以巩固所谓的平衡，而事实上这种平衡就像部落拥有了血精灵的圣光或联盟掌握了德莱尼的先祖之力一样扯淡。纵然费尽心思，结果还是让人失望。

有句话怎么说来着，世上没有绝对的公正，因而也就没有绝对的平衡。如果人人都是一样，那这个社会就乱了套了，游戏亦是如此。我们为何不能保留一些自己原有的特色？我们热爱“WoW”，不正是因为在这个世界中有着那么多的不同，在不同中我们看到了战士就是战士，法师就是法师，近战在前面冲锋陷阵，远程在后边搭弓引箭，不同的职业有着不同的工作，而不是在平衡的前提下，把10个职业慢慢向同一个模子里改，结果便是越改越死，特点全无！

但愿暴雪及早醒悟，趁早遏止十大职业的同态化趋向，否则的话，他们所倡导的“平衡”迟早会毁掉《魔兽世界》。

尽管在设计上有这么多的不足，我还是很高兴地看到螃蟹们正在积极调整着态度。正如我们公认的，在对待玩家这一方面，没有厂商会比暴雪更加认真负责（如果一而再再而三跳票不算的话）。虽然我挑了那么多刺儿，但我还是要声明，我是个暴雪青。我热爱这个厂商以及它制作的每一款游戏，也正是因为这份喜爱，让我对暴雪的了解更甚于他人。设计上的失望同样让我看到了希望，螃蟹们兢兢业业的修改与调整让我们有足够的理由相信，《魔兽世界》还可以走得更远。虽然它已过中年甚至略显老态，在国内国外都面临着竞争对手的挑战，不过只要有这群螃蟹和热爱它的玩家朋友在，这段传奇，终将在网游历史上留下光彩的一笔，并被所有的WoWer终生铭记。P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

▶深度关注

# 现实谈爱脸色变 网游包养大盛行

笔者最近觉得自己Out了，因为真的不知道从什么时候开始，网络游戏中吹起了“包养”风。现实生活总是那么无奈，有半年时间没有接触网络游戏，再回到游戏震惊地发现，满频道喇叭里喊找“真爱”的灭绝了，不论男女都开始喊“求包养”了，很稀奇的问了一个玩家为什么不找对象却求包养，结果玩家丢来一句：“真爱都拿去喂狗了。”部分玩家都表示包养好啊，可以不谈感情又可以发展感情，还可以不花钱的玩游戏，就是在游戏的时候陪人一起玩，多简单多省事多轻松。

■河北 小狐狸

## 一、网游包养为何出现

包养原本是社会舆论对于某种好逸恶劳的群落的贬称。但是现在在网络游戏里没有人会觉得包养是什么贬称，大多数人觉得能包养人说明有钱，被人包养说明有能耐，更是有很多玩家炫耀着多少人想包养她/他，或者他/她被多少人包养过。

### 1.环境的影响

个人觉得包养盛行正是因为网络游戏的大环境越来越现实化，最初的网游里大家都是找个对象来网恋，谈谈游戏攻略聊聊游戏目标，那时候人都含蓄，只是有少部分女生会要求自己的“老公”给买下点卡。说实话，就算那时候你想包养人家也不见得给你养，一个月就点卡花点钱，别的根本用不到人民币，你有钱也没处显摆，因为当时还不会有人为了证明自己有钱就开个视频秀人民币，当然就算你想秀也得有人愿意看。所以那时候的人都比较纯洁，相互最多是抓个好宠送给自己的恋人。不像现在的网络游戏，又是道具又是时装，想在游戏里结婚没有足够的人民币是根本不可能的。以前游戏结婚是什么？大家到教堂或者风景秀丽的地方，一对新人和一群好朋友，一个朋友当主婚人主持下婚礼，新郎新娘交换下礼物，朋友们说下祝福的话再送点礼物就OK了。现在想结婚？结婚的场地、结婚的衣服、结婚的戒指、婚场的布置，这些都是要砸人民币的，想气派豪华的话更是需要大大地砸人民币。

### 2.玩家的心

笔者曾经看到的某女玩家说：“想娶我先在游戏里准备一套房子，要最大的，聘礼最少100万，还要准备二三十万给来宾发红包，我还要XX宠和XX宠，结婚的时装必须是永久的。”当时看得就那叫一个吐血，不知道是这个女玩家把自己看得太重要还是把游戏太当回事。记得有个游戏里的姐们说她结婚的时候新郎就给一块钱，说是一心一意，俩人一样开开心心地玩了下去。游戏里俩人在一起本来就是为了开心，现实生活中夫妻双方结婚了以后还要一起努力创造未来呢，在游戏里结婚就可以这么狮子大开口，真别说为了叫男的证明他多爱你，现在他是证明爱你了那你怎么证明你爱他呢？如果男生说：你什么都别要了来证明下你爱的是我不是我的钱，你怎么办？

不光是女玩家，记得以前“X舞团”里有一个说法叫做“找老板”。有这种行为的基本都是级别很高技术不错的男玩家，他们喊着喇叭求老板，要求就是老板给他们买时装，如果老板在游戏里被人欺负了以后他去报仇。当时我听了就很诧异，一个舞蹈游戏能怎么欺负？键盘拍不过说明是技术问题，在房间里被踢那是因为你进的是人家建的房间，你可以自己建啊。什么？有人刷喇叭骂老板的话他帮忙不，这是一个选择题，如果你出钱买喇叭给他他肯定帮你，如果你不出钱要他花钱帮你喊喇叭，那希望就非常渺茫了。也有一些聪明的男玩家，他们帮老板踩人的时候避免撞车都开小号，因为实力在这里，所以速度你随便选、模式随便开，有的还



包养换装备 90后的网游MM

| | | | |
|---|---|---|---|
| 40 | 银两 | 1000 | 游戏商城货币 |
| | 四级灵石 | 20 | 装备升星的必须道具 |
| | 千里传音符 | 5 | 可在吶喊频道喊话的特殊道具 |
| | 中级魂石 | 15 | 装备升级的必须道具 |
| 50 | 福袋 | 10 | 带来幸运福气的宝袋 |
| | 无字天书 | 2 | 使用后可以选择学习一项高级技能 |
| | 经典宝箱 | 5 | 打开后随机获得6到9星紫色极品装备（装备等级为60级）。 |
| | 银两 | 1000 | 游戏商城货币 |
| 60 | 洗髓经 | 1 | 可以重置全部技能点 |
| | 洗心经 | 1 | 可以重置全部潜能点 |
| | 银两 | 10000 | 游戏商城货币 |
| | 五级灵石 | 20 | 装备升星的必须道具 |
| | 中级魂石 | 10 | 装备升级的必须道具 |
| 70 | 桃舞飘香 | 1 | 特殊屏幕效果，非常绚丽 |
| | 星光灿烂 | 1 | 特殊屏幕效果，非常绚丽 |
| | 六级灵石 | 20 | 装备升星必须道具 |
| 80 | 七级灵石 | 10 | 装备升星必须道具 |
| | 无字天书 | 5 | 使用后可选择学习一项高级技能 |
| | 银两 | 10000 | 游戏商城货币 |
| | 续命丹 | 5 | 存储10000点生命值的仙丹 |
| | 聚气丹 | 5 | 存储10000点法力值的仙丹 |
| | 护体丹 | 2 | 使用后减少受到的伤害 |
| | 疾速丹 | 2 | 使用后提高移动速度 |

据说送RMB道具全程包养80级



包养风呼呼的吹


自称是万人瞩目的校花

可以规定舞步来相互比。那为什么开小号，因为有些人和自己的许多女老板有说不清道不明的男女关系。

给包养起到一个催化剂作用的还有一个原因就是骗子，以前经常可以在网上看到有人写感情故事，说自己爱得如何“山无棱天地合乃敢与君绝”，结果自己的“老婆”是男人。也可以看到有人说“愿我如星君如月，夜夜流光相皎洁”，结果“老公”卷走了她游戏所有家当。这种案例数不胜数，现在还经常发生在我们身边。要问什么东西最坚挺，那必然是人民币，用人民币来嫁接关系，在大家心里就是给彼此的关系上了一个保险。

其实我真的不想说最后一个想法，但是不说实在对不起读者，现在的游戏都那么现实，人肯定要更现实，如果说在游戏里和自己的相好你侬我侬的相互经济照顾也是正常，但是谁希望自己的相好是一个丑八怪？包养的第一前提就是要有视频和语音，要看看长什么样子、说话什么声音，有的还要交换一下电话，就像买东西一样要看货再付钱。有人说了有便宜不占是混蛋，有资本又不愿意自己花钱玩游戏的玩家很愿意被人包养。随着各种门、各种照片、各种视频的盛行，大家越来越看到包养的好处，不用拐弯抹角大家直奔主题，多么轻松省事啊！

## 二、网游包养为何盛行

现在在许多玩家眼里，包养是权力和身份的象征、魅力和实力的代表，包养已经是一种时尚、方便的代言词。有钱的玩家不在乎那点钱，完全就当是花点钱养个听话又陪自己玩游戏的宠物，又开心还可以侧面体现出他多有钱。没钱又有点资本的玩家愿意找人养着自己，古人云“拿别人的手短”，既然收了人家的钱就要听人家的话。而且随着各种“门”的大量照片、视频出现，火爆的点击率、蹿红速度也告诉所有商家，包养是个炒作的好噱头。

### 1.包养的不是人是感觉

说到包养，很多人的第一反应肯定就是一个有着马桶一样肚子的老男人领着一个妙龄少女，不过在网络游戏中包养女生的多数都是年轻男生，尤其是以小男生居多。以前笔者也很莫名其妙为什么是小男生比较多，后来渐渐知道了答案。

现在这个社会越小的男生越喜欢显摆自己，他们喜欢称自己是爷们（似乎明朝的太监们喜欢称自己为爷们……），喜欢半瓶子晃当地表现自己多成熟，喜欢不论走到哪里异性的目光都随着他飘动，喜欢像惊天雷一样闪亮登场并成为焦点。这样的男生最喜欢跟风，他们认为能吸引大家注意的就是好的，能叫他们成为焦点的就是他们想要的，所以包养甚是符合他们的口味。在现实生活中走在大街上，男生都喜欢有一个漂亮、乖巧的女生跟在自己身边，享受着别人投来嫉妒和羡慕的目光。在游戏里他们同样是需要的，跟自己出去的女人穿着、打扮、长相、声音都要好，否则就是丢自己的脸面，而且他们还认为养自己的女人是天经地义的事情。加上包养是一个新鲜词，说出来比聘妻、找老婆要吸引眼球得多，也能直接表示出自己的经济实力，所以他们是包养一词出现的始作俑者。而且喜欢玩游戏的男生许多都觉得女朋友麻烦，又要陪又要哄还要浪费自己玩网游的时间，有的就干脆不要女朋友而在游戏中找一个，如果大家在一个城市，平时一起玩游戏，没事了还可以约出来见一面，俩人感情好的话还可以深一点再深一点地发展。

游戏里有钱的大男人也不少，而且基本都是有家室有工作的人，一般这样的人为了不给自己的现实生活带来不必要的麻烦，都会在游戏里说清楚状况。一般这样的大男人在游戏里都有一定的实力，他们的技术可能很一般，但是他们愿意花大把的钱进去，生活的无奈和工作的压力，在这一刻他们有了一个地方可以释放。很多人不明白，为什么这些大男人非要去玩游戏，其实道理很简单，如果他们不玩游戏去打牌、搓麻、唱歌、泡吧，那么他们要花多少钱？就说打个麻将吧，运气差点一晚上估计最少也要输进去几千上万块钱，这几千上万块钱丢到游戏里可是立竿见影能看到效果的。而且现在普遍来说“妻管严”比较多，有些男的是真的怕老婆，而有些男的是懒得管生活中的乱七八糟，所以干脆成全了老婆的女权主义心态。但是男人嘛都喜欢听自己话的女人，尤其还长得漂亮的美女，所以他们一般在游戏里喜欢找个温柔可心的美女。虽然是在游戏里，可是感觉依旧会很好，何况一般有点心思的小女生都会很精明，看不开心就哄哄你，看你开心就捧捧你，有时候在乌烟瘴气的环境中呆久了，回头看到这些有点幼稚的话语还是会会心一笑的，一阵轻松感涌上心头。如此一来这些人的老婆可能还会觉得自己老公变好了，不会和狐朋狗友出去乱混了。

再来说说那些包养男人的女人吧，一般来说女生在游戏里是弱势群体，为什么这么说，因为很多男玩家不能容忍女玩家比自己强。说个亲身经历，笔者以前带过全国第一的公会、带过全国第一的队伍，也亲手把一个三流帮派带到全区第一。说实话，只要焦点是女玩家，男玩家第一想的就是脸蛋，第二个想的是身材，第三个想的是装备，至于这个玩家操作技术如何，为人处世如何，他们根本不在乎，当真的有一个很强的女玩家出现后，他们会觉得有后台、有背景、有猫腻，就算心里知道是真的实力他们也不会承认。慢慢的有些女人看不下去了，凭什么自己有钱又好看却要被男的看不

起，于是她们开始包养，看着自己的小乖乖对自己无比顺从，心里大大得到了满足。现实生活中男人要面子，但是在游戏里有些男人就不需要面子了，反正是虚拟世界，何必为了面子和钱过不去？

其实现在女强人也很多，她们在现实里的压力不比男人少，因为她们还要面对争议和排斥，男人可不是只在游戏里排斥比自己强的女人，很多男人都觉得女人就应该有一个朝九晚五的工作，不在乎钱多少乖乖地听自己老公的话就OK。所以这些女强人就需要一个地方来宣泄，曾经的包养游戏就受很多女白领的欢迎，她们需要一个地方可以发泄自己的心理压力。在她们看来，自己无论想要什么自己都能满足自己，何必要对男人低声下气？但不管是需要发泄也好还是需要呵护也罢，感情对她们来说暂时还不需要，或者说会耽误她们向前的脚步，所以不如找个包养游戏玩玩，或者在游戏里找个听话的男人，虽然有点自欺欺人，但这正她们想要的。

### 2.包养是炒作的热门

前有芙蓉后有凤姐，这年头为了出名许多人连命都可以不要何况脸面？而商家也看到这个包养的点击率，所以纷纷暗箱操作为自己的游戏制造点击率和关注度。

国人有一个很普遍的爱好就是凑热闹，还有一个普遍的习惯就是跟风，看大街上要是围着几个人的话肯定不一会儿就围了一群人。举例说明，如果有两个游戏同时公测，一个游戏很鸡肋但是广告铺天盖地，另一个游戏很完美但是广告少得可怜，结果肯定是广告铺天盖地的游戏火爆。现在有一些游戏厂商都抱着不管说好还是说坏，只要有人谈论就是好事，甚至有游戏自己去找骂，然后还说："骂吧，骂着骂着就出名了！"有这样的厂商，有做着出名美梦的玩家，两个碰到一起必然一拍即合。女玩家只需要拍几张令人想入非非的照片给商家，商家就可以找写手写出无数的稿子然后铺天盖地撒出去，如果还有视频的话那么效果会更好。最后主角出名游戏出名，这是多么令人拍手称快的效果啊。其实点击率高不光游戏会出名，确切说没有一个网站论坛不希望自己点击率高的，所以声情并茂、图文齐全的包养文章是很受欢迎的。

只有文章是起不到炒作效果的，文章出来以后还需要一些人来帮忙，要什么样的人？需要那种特别喜欢评头论足的人，特别喜欢把自己想法强加到别人身上的人，特别喜欢踩着别人抬高自己的人。尤其是那种喜欢用自己看法说服他人的人，这样的人是炒作的必备之品，因为是他们叫炒作一而再再而三地进入白热化。而且说到八卦被想到的肯定是女人居多，包养这个话题在女人之中是一个一点就着的话题，效果可想而知。

## 三、身边的包养

游戏玩多了包养事件也就见多了，其实本人已见怪不怪了，不知道为什么还那么多人喜欢看喜欢评论，但是说实话，我看到的包养没有一个是Good Ending，在这里只和读者说两个笔者印象最深刻的包养事件。

### 1.最白痴的包养

微微是一个还不大的女生，因为新鲜学会了玩网络游戏且欲罢不能，不过因为上线时间比较少没有什么经验，在游戏里玩得很一般。某天她问一个朋友，为什么她们和自己一样技术烂得可以、经验少得可怜、资金紧张得不行，但是却在游戏里光鲜亮丽。朋友告诉她只要找一个有钱的金主包养自己就可以了，级别人家帮忙升、装备人家给你买、受欺负人家帮你出头，只要你对金主百依百顺就OK了。微微一听觉得这个注意不错，由于自身条件有限，所以就找了一个中上的金主，微微在游戏里要对金主惟命是从，双方也说好月底结账。

微微和金主在一起呆了一个多月以后，慢慢就喜欢上了自己的金主，觉得金主虽然不是超级有钱但是人很好，温柔体贴不厌其烦地教自己如何才能玩好游戏，正好赶上过年微微学校放假，索性天天和金主泡在一起，各种零花钱一古脑地全部砸在游戏里，金主给的钱她都存了起来不舍得花，给的装备她也不舍得穿。过完年以后微微的游戏账号有了一个质的飞跃，虽然不是鹤立鸡群但是也挤上了中游。朋友看到微微的白痴行为便告诉她，包养不是她这么玩的，想恋爱就找个老公去。但是微微觉得金主隐隐也是喜欢自己的，否则不会对自己那么好，俩人只不过是没有捅破窗户纸——但是这种事情哪有女生去说的？



包养小白脸一枚的生肖



包养是从这里走出的




求包养网游《梦幻魔兽》




求包养新时代网络男人的口号



她们说不会亏待"好心"人

再开学金主就要来微微的游戏号，说平时帮微微升级。微微高高兴兴地把号告诉了金主，当她再次上线的时候发现密码错误，至于密码保护这个东西经常被新手所忽略，再去找金主？去哪里找……

### 2.最理智的包养

霸唱是个稳重的中年男人，他玩游戏完全是为了休闲，在他看来游戏里花的那点钱根本不算是钱。

在一次游戏活动中，他看到一个新手MM寻求帮助，自已一时兴起便伸出了援手，然后这个MM就赖上了他，两人你来我往便熟稔了。霸唱觉得这个MM活泼可爱有点小聪明人不坏，所以一直都很照顾她，不想突然有一天MM和他说：“大叔，你包养我算了！”霸唱当时一愣，包养？结果MM看他没反应就继续说：“你看你和我在一起开心吧，不然不会任我天天缠着你，我看你也蛮喜欢我的，否则不会什么好东西都惦记着我，干脆你包养我算了，我也不用在游戏里找老公，何况有你在这里别的男人我也看不顺眼。”霸唱心说原来是游戏里的包养，不过无所谓，这才花几个钱，何况确实和小丫头在一起自已都觉得自已年轻了。于是两个人从朋友变成了包养关系，霸唱包了MM在游戏里所有的开销，MM也乐得跟在霸唱身后当小尾巴，两个人都开开心心地玩着游戏，但是绝口不提彼此现实的情况。

有天霸唱说自已一个星期不能上网，MM问为什么，霸唱说自已要出差去某地，结果MM惊讶的说自已便是这个某地的人，还说霸唱要来的话记得请自已吃饭说完留下电话。霸唱犹豫再三还是记下了电话，说不喜欢这个丫头是假的，但是什么事情能做什么事情不能做他很清楚。

最后霸唱去了某地见到了某丫头，俩人开心地吃了几次饭，还一起在网吧玩了几次游戏，不过别的什么都没发生，因为丫头说了包养是网上的，现实彼此是朋友，还说即便是自已想以身相许霸唱也不见得会点头。
















左上：称要包养帅哥玩游戏
左下：某游戏求包养的蟀鸽
中上：说到包养第一想到9U的游戏
中下：网游的包养噱头
右上：包养也出专访
右下：被误会“包养”的MM



大号带小号也叫包养

## 四、为“网恋”鸣不平

现在已经很少有人觉得网恋是稀奇事情了，其实笔者一直觉得，网络和恋爱是没有错误的，只是大家在受到伤害的时候把所有一切都冠到“网恋”这两个字上。其实笔者在网络游戏里以前也找过“老公”，虽然不是一个城市，但两个人关系一直很好，我们在一起呆了5年多，是游戏里公认的模范夫妻。一起做任务一起升级，两个人通过电话写过信，我去看过他他也来看过我，不过我们都很理智，我们只是游戏里的夫妻。之后我认识了我现实中的老公并开始谈婚论嫁，所以我和游戏中的“老公”很默契地封印了我们的游戏号。你说我们没有恋吗？现实生活中都那么多的吸引和诱惑，我们在游戏里肯定少不了啊，你说我们不爱吗？不爱干什么还在一起那么久时间？其间他有一年多时间没法玩游戏，我们都是通信联系，我一直在游戏中“守身如玉”，但是我们都知道我们这是“网恋”。

网络游戏谁都希望自已有个红颜、蓝颜，默契十足又相互吸引，还可以成为游戏里的夫妻。游戏就是用来消遣娱乐的，如果两个人在一起很开心，那么为什么不在一起呢？但如果俩人在一起在游戏里很开心却会给现实中带来麻烦，那么就要考虑好是游戏重要还是现实重要。一个理智的人会明白自已在做什么，说白了地球离开谁都一样转，你难受是因为你在乎，你一直难受是因为你钻到牛角尖里不出来了，真想山盟海誓就处到现实里去，网络上彼此永远有个面纱，真正的结婚不同于恋爱也不是同居，游戏里玩得再好也不见得会过日子，如果你没打算和对方在现实生活中过日子，那么你还难受什么？找个比他好的继续玩你的游戏好了。

## 结语

其实现在网上的包养以炒作为多数，不论是厂商炒作游戏还是玩家炒作自已，但是游戏里确实也存在着很多包养事件。不过笔者觉得包养的风险比网恋的风险还大，一来是感情这个东西没人说得准，它乐意来就来乐意走就走了；二来很多东西只要一掺和到钱就变味了。当然如果你能保证自已不受任何伤害的话，乐意去包养或者被包养那是完全随你，毕竟在网络上没人扫黄打非，也没人拿擀面杖追着说你勾引人家老公或老婆，最多是自已觉得无聊了下了游戏关电脑，你只要不登录账号谁知道你在游戏里被包养了？

狗它真不稀罕吃真爱！P

（本文仅代表作者观点，不代表本刊立场。）

攻略故事



# 猴岛2特别版

## ——老查克的复仇

■河南 耿璐

| 精品 | 总评 8.5 |
|---|---|
| 制作 | Lucas Arts |
| 发行 | Lucas Arts |
| 类型 | 冒险 |
| 语种 | 英文 |
| 游戏性 Gameplay | 8.5 |
| 上手精通 Difficulty | 8.5 |
| 画面 Graphics | 8.8 |
| 音效 Sound | 8.3 |
| 创新 Creativity | 8.0 |
| 剧情 Story | 9.0 |

**为什么要玩这款游戏**

LucasArts的大量经典游戏发售至今已经有近20年时间了。20年内，游戏业不知经历了多少个世代更替。以今天的眼光来看，所谓的经典只能停留在口头上和纸面上，却已经不太适合亲手去玩。“猴岛”系列的前两代对今天的玩家来说已经不具备代入感了——马赛克画面、没有音乐音效，这样的游戏似乎只合适在博物馆中展览给后人看。正因为如此，LucasArts从2009年开始找回了部分“猴岛”系列的制作者，并陆续复刻了系列的前两款游戏。除了画面的提升、全新录制的音乐音效和全程配音，还有往日“猴岛”制作者们的评论音轨向你揭秘游戏背后的故事。100余年的电影工业诞生了无数影片，除了铁杆影迷没人还会翻出哪怕30年前的电影享受视听“盛宴”。游戏业也大抵如此，我敢说，今天还在看《大众软件》的玩家绝大多数都没有玩过近20年前的原作，甚至有的玩家还没有出生。穿越时光隧道，老玩家可以得到回忆，新人也可以体会一下独特的美式幽默，这就是《猴岛2特别版——老查克的复仇》的游戏价值吧。

“轰轰轰”一阵巨大沉闷的爆炸声裹挟着波浪从加勒比海西北海域上一个不起眼的小岛上传出，波及了整片邻近海域。事实上，尽管这座名为“袖珍岛”（Dinky Island）的小岛并不起眼，却是埋藏着传奇海盗头子——梅里船长（Captain Marley）神秘宝藏的地方。这不，梅里船长仅存于世的子孙，美丽的、粉丝众多的女海盗船长伊莲（Elaine Marley）也被惊动了，“不好，声音从袖珍岛传来，难道是有人在打我祖父宝藏的主意？！”她跳下床，系好头巾，直奔袖珍岛打算去看个究竟。在岛上的丛林中心，她发现一个巨大的还冒着烟雾的洞窟。下到洞内，发现在一根摇摇欲坠的绳索上吊着的，不正是不久前误打误撞杀死了邪恶反派老查克的海盗新秀小盖吗？

“啊，嗨！是美丽的伊莲！咱们竟然能在这儿见面，真是缘分啊！”

“小盖，你怎么会在这儿？你是怎么知道这个藏宝地点的？怎么每次在糟糕混乱的场合总少不了你！”

“这……我为什么会在这儿，是因为我要找寻梅里船长的传奇宝藏，又被世人称作‘令人尖叫的宝藏’（Big Whoop）。我为什么会知道这个藏宝地点，是因为我收集到了宝藏的地图然后被老查克送来的。我知道你一定想问，在上一集里，我小盖明明已经神勇地杀死了那个大反派呀！唉，其实是他后来又不幸地复活了……好吧，我得说这真的是个很漫长的故事，不如将你那美丽的脸庞靠近些，让我慢慢说给你听，一切都是从恶棍岛（Scabb Island）开始的……”



# 第一章 被困恶棍岛 The Large Embargo

“……所以，我眼疾手快，英明地毫不犹豫地拿起树根啤酒就泼到了老查克身上，伟大的我，就这样在一瞬间结果了这个邪恶的、横行霸道的、有史以来最反派的恶海盗！怎么样，有没有觉得我很厉害？”在一个荒凉的海滩上，坐在篝火边的海盗新秀小盖正手舞足蹈地给身边的人讲述自己杀死邪恶海盗老查克的经历。

“我说老兄，你这故事今天晚上都讲第八回了！好好，就算你厉害，再加上你撞了好运，误打误撞干掉了人见人怕的老查克，那又怎样？！”

“哼！我说了我要成为史上最强的海盗的，你们竟然都这么小看我！”

“那请问想成为最强海盗的你怎么会来到这个荒凉的海滩给我们吹牛呢？”



小盖得意地讲着他的传奇故事

“哈！悄悄给你们透露点消息，我来到这个地图边角上的恶棍岛，是为了寻找传说中的宝藏而来。我一定要找到这个传说中‘令人尖叫的宝藏’，让加勒比海上的所有人都认识我这个最强大的海盗！”

“令人尖叫的宝藏？那个传说中梅里船长的宝藏？所有海盗梦想中的‘终极宝藏’？哈哈哈，你在说梦话吧！这又穷又混乱的岛上怎么可能有那种宝藏！”

“传说中地图曾在这岛上出现过，其实我也很难相信，不管怎样，我得先调查调查……好了，休息完毕，该办正事了！”小盖站起身来，决定去岛上的伍德铁克镇（Town of Woodtick）找寻线索。穿过一座吊索桥，他远远看到镇上的灯光。突然背后传来个声音：“新来的家伙，是吧？”

一个矮胖结实自称拉尔戈（Largo LaGrande）的海盗从阴暗处走出来，他说自己是这岛上的“非正式总督”，拦住小盖就要收保护费！

“保护费？我从没听说过这种东西！”

“是么？那么你从现在开始就听说了！”这其貌不扬的拉尔戈力大无比，他一把抓住小盖，毫不费力地将他举了起来，倒着提到了桥边！小盖只好求饶，这地头蛇将值钱的东西搜刮一空扬长而去，小盖只能心有不甘地趴在桥边喘气——他一定要想个法子报这一箭之仇！

穿过桥来到伍德铁克镇上，发现这个地方被称作镇实在是令人失望。酒吧破破烂烂的，老板诉苦说每天的营业收入都尽数被拉尔戈抢走。旅社冷冷清清的，因为拉尔戈霸占了所有房间自己住。洗衣店的大爷则每天忙着给拉尔戈免费洗衣……这个地头蛇真是把这座岛搅得不得安宁，大家提起他都说，真希望谁用巫毒法术咒死他！小盖走着走着来到了岛上的沼泽边。一



拒交保护费的小盖被拉尔戈倒提在桥上

块“巫术咒语道具专卖——全球连锁”的招牌引起了他的注意。他跳进一边的棺材船，往沼泽深处划去打算看个究竟。穿过幽深的沼泽树林和古怪的入口，进入了一个神秘的木屋，见到的正是曾帮助自己使用巫毒法术消灭老查克的巫婆——巫毒女士（Voodoo Lady）！

“嗨！很久不见了，巫毒女士！想不到你开店开到这儿来了！”

“是啊……这岛虽小，卖咒语和道具的生意却不错，每天能赚不少——不过大部分都被拉尔戈搜刮走了。你又来这儿做什么？”

“我？为了排遣杀掉老查克后的空虚无聊，还为了成为最有名的最强海盗，我正到处寻找传说中梅里船长的宝藏——‘令人尖叫的宝藏’呢！不过话说回来，真想不到你也拿那个地头蛇拉尔戈没办法啊！”

“‘令人尖叫的宝藏’啊，你来这岛上肯定是找错地方了，我能感觉到宝藏离这儿远着呢。不过在有这个拉尔戈所在的地方，你也没那么容易走掉。他搜刮所有人的钱，控制岛上所有的经营，你不可能找到船出海离开。拉尔戈曾是老查克的得力手下，天生神力，人人都恨他却奈何不了他，就算我能够做出巫毒娃娃来诅咒他，也没人有本事从拉尔戈的身上取到法术的原料。”



穿过沼泽林中古怪的入口，前往巫毒女士的木屋

“既然这个岛上没有宝藏的下落，那我肯定要离开的了。看样子不想法对付那个拉尔戈是不行了，我来找法术的原料吧，我也要找那家伙报仇的！”

“好吧，巫毒娃娃的制作其实很简单，诅咒的效果也很好，只是原料不好找。需要诅咒对象的一些毛发（Something of the Head）、一些衣物（Something of the Thread）、一些身体分泌物（Something of the Body）还有一些与诅咒对象有关的死人的骨灰（Something of the Dead）。你能找到的话，我马上就可以诅咒他，这样我可以接着做我的生意，你也可以离开这座岛了，真是双赢啊。”

“一言为定！”

## 流程说明1：找出制作巫毒娃娃的原料

1.在海滨（Beach）拾到木棍（Stick）。在吊索桥边拾到铲子（Shovel），在巫师的店里拾到一段细绳（String）。

2.来到地图上岛右下方的墓地（Cemetery），点击走上上方的山包，在上面的墓碑上使用铲子（Use Shovel on Tombstone）挖掘拉尔戈祖父的坟墓，取得一根骨头（Bone），即得到“一些与诅咒对象有关的死人的骨灰”。

3.在镇上的制图店右角可以得到纸张（Paper），与店主瓦利（Wally）说话，趁他摘下眼镜的瞬间点击桌上的眼镜取得单片眼镜（Monocle）。来到伍德铁克镇上的酒吧（Bloody Lip），从舱门下去和老板交谈，拉尔夫会出现收保护费并吐一口痰。用在制图店拿到的纸张收集吐的痰，这样取得“一些身体分泌物”。

4.从酒吧大门离开，点击酒吧所在的船下方的窗户，从窗户跳进酒吧厨房，点击取得桌上的小刀（Knife）。出去酒吧到左侧的旅店，在大厅右边拴着的小鳄鱼（Alligator）上使用小刀割断绳子（Use Knife With Rope）。旅店老板马上跑出去追赶鳄鱼，这时可以先从一旁的碗中取得奶酪片（Cheese Squigglies），然后进入拉尔戈的房间，取得假发（Toupee）即得到“一些毛发”。

5.离开旅店去最北端的船，点击船边的桶（Bucket），与海盗对话后取得水桶。去女巫师所在的沼泽地，在沼泽中使用水桶取得一桶泥（Bucket of Mud）。回到旅店，点击进入拉尔戈的房间门后选择关上门（Close the Door），在门上使用水桶，点击屏风（Dressing Screen）躲起来。等拉尔戈被泥弄脏衣服并换下衣服离开房间后，回到他的房间，选择关上门，在门后得到洗衣卡（Laundry Claim Ticket）。去洗衣店把洗衣卡给老板取得拉尔戈的内衣（Pearly—White Bra），这样得到了“一些衣物”。



在镇上四处搜寻折腾了半天，费尽九牛二虎之力，终于收集齐了四种原料！小盖在制图店还有了意外的收获——小老板瓦利竟然知道这世上的确存在着“令人尖叫的宝藏”的地图，当初梅里船长亲手将宝藏所藏匿的小岛的位置绘制了地图，后来他本人在一次海难中一命呜呼，据说他的四名船员得以幸存并将那地图分成四片，每人保管一片碎片。“如果这地图碎片真的存在，我将它们拼制成地图后，只要看一眼那图上的岛屿形状我就知道那宝藏在哪个海域的哪个岛上！”瓦利很激动地对小盖说，不过他马上又沮丧起来，“不过拉尔戈掌控着这岛上的一切，我看要离开这座岛是不可能的，唉，我根本没有希望接触藏宝图、探险之类的事情了……”

“看样子宝藏和地图都是确有其事，我的确应该快点离开恶棍岛去找宝藏的下落……梅林船长……我记得上次见过的美女海盗伊莲也姓梅林，她还有个很厉害的海盗祖父——难道梅林船长是她的祖父？！”小盖正思忖着，突然眼尖地瞄到码头停着一艘船！这船不知道能不能开出海的？他赶紧跑过去一看究竟。满头辫子的船长德瑞得（Dread）正懒洋洋地晒太阳呢。

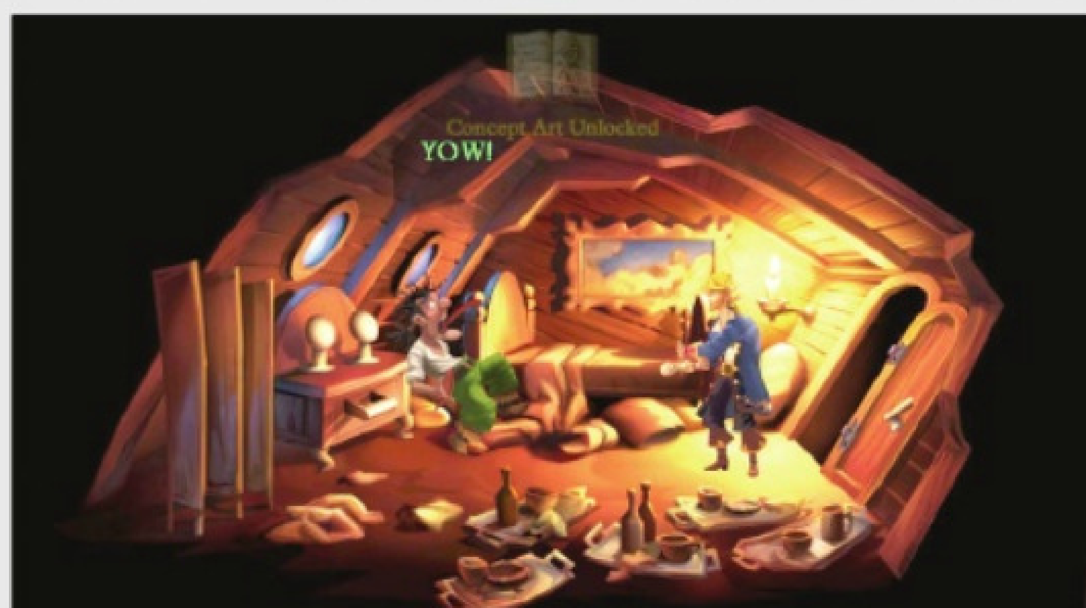
“嘿，船长！有没有兴趣出海啊！”

“嘿，帅哥，抱歉啦，本船现在无法出海。”

“为什么啊！！就你和我，我们现在就全速驶离这个见鬼的岛，静悄悄地，谁也不会发现我们的！”

“你没睡醒啊，新来的帅哥！拉尔戈可是那邪恶老查克的手下，到处是他的耳目，码头的动向他一清二楚，我可还想要小命！再说了，拉尔戈把我的幸运出海项链也抢走了，没有那个我可不敢出海，那可不吉利！好了，别打扰我的日光浴了！”

“好吧，还是得先对付拉尔戈这家伙，让我们先试试巫毒娃娃灵不灵吧！”小盖回到女巫师沼泽中的小店，把取得的原料都拿了出来。




利用巫毒娃娃惩治拉尔戈

“嗯，小盖，你倒是挺有能耐，竟然把原料都搜集齐了，好吧，就让我来个优惠大奉送，收好这个巫毒娃娃吧！这可是价值一百个金币的哦！”只见女巫师拿出个购物袋，把一堆原料塞进去，再放入点药草之类的，嘴里念叨着拉尔戈这个名字，双手使劲摇晃袋子，然后——啪！袋子爆裂了，出现了一个看起来和洋娃娃差不多，但外形却酷似拉尔戈本人的巫毒娃娃！

“就这样鼓捣一下你就挣了一百个金币？哈！我都想改行了！”




懒洋洋的辫子船长

“没那么简单，小盖！你找来的原料有些只能算凑合，所以使用这个道具的时候你必须到距离拉尔戈本人很近的地方使用才有效果，躲在角落是无效的，记住了，我可指望你了哦！”

小盖一溜烟跑回拉尔戈住的旅店，藏在屏风后等他回到房间，哈哈，复仇的时刻到了！他一边用针扎着手上的巫毒娃娃一边欣赏着拉尔戈疼痛难忍又束手无策的样子。

“这到底怎么回事！嗷！好疼！你到底是何方神圣！”

“哈哈！我是何方神圣？我就是杀了老查克的新秀海盗小盖！现在我命令你马上离开恶棍岛，再也不许回来，否则我就拧下这娃娃的脑袋！”

“等等！你？你杀了老查克？不！不可能！”

“你等一下……”小盖从口袋里窸窸窣窣摸了半天，拿出一把黑绿粗硬的大胡子，“你瞧！这就是我从老查克身上扯下来的证据！你应该认得他的胡须吧！”

“这是真的！我一直想找老查克老大身体的遗留物，现在终于找到了！”

拉尔戈一把抢过小盖手上的那把胡须，跳起来逃出了旅馆大门。

虽然拉尔戈就此离开了恶棍岛，岛上的人也从此解脱了，但小盖很疑惑拉尔戈的行为，他去问巫毒女士，谁知女巫师却给他浇了一盆冷水：“你真是笨蛋！老查克是精通巫毒法术的人，他的身体本来就被法术弄得人不人鬼不鬼的了，一有机会，他就能复活！因为你那一时炫耀让他们取得了老查克的头发，现在你给了他一个绝好的复活机会！而下一步，等待着你的将是——”



来到洗衣店前的木箱处

“老查克的复仇？他复活后第一件事就是要来杀了我报仇！”

“的确是！所以你现在必须尽快寻找‘令人尖叫的宝藏’。根据我的占卜，这个宝藏跟老查克，以及你的命运都有关联！这是你逃脱宿命的契机！我给你这本关于宝藏的书（Big Whoop：Unclaimed Bonanza or Myth），希望可以帮上你。”

“结果还是要找宝藏，这可正合我意。”小盖想着，他直奔码头而去，船长德瑞得（Captain Dread）懒洋洋地睁开眼，“是的，拉尔戈的确已经离开了恶棍岛，但我没有幸运出海项链是不可能出航的！再说了，你付得起租船的费用吗？”小盖被拉尔戈打劫得身无分文，只得再去镇上想办法。

### 流程说明2：想法出海

1.来到洗衣店前的木箱处，点击木箱打开它，在木箱上使用木棍（Stick），在支好的木棍上使用细绳（String），在木箱上再使用奶酪片（Cheese Squigglies）放入箱子。站在一边等老鼠钻进盒子后点击细绳拉它（Pick Up String），再点击打开木箱得到老鼠（Rat）。

2.从酒吧的窗户进入酒吧厨房，在左侧的锅里使用老鼠，再沿原路溜出去。从舱门进入酒吧，和老板对话要一份汤（Stew）。老板进入厨房后发现老鼠便解雇了厨师，并雇佣小盖当厨师，预付了他一周的薪水，进入厨房后点击窗户逃出酒吧。

3.进入制图店，瓦利会看一会儿地图就摘下眼镜（Monocle），趁他摘下眼镜的时候迅速点击眼镜拿到它。



小盖再度来到码头找到德瑞得船长：“这像不像你说的那条‘亮晶晶的镜片项链’？还有，这些钱当租船费够了吧？老兄，我真的很想离开这座破岛，难道你就不想吗？”

“嗯……好吧，我也在这儿呆腻了，那就出海吧！”

终于能离开这座岛了，可是地图和宝藏的下落又该从何找起呢？小盖在甲板上苦苦思索着……

此刻，在加勒比海的另一个角落，在一座诡异的海上城堡中，老查克在另一位巫师的帮助下，借助拉尔戈抢到的胡须和自己残存的身体遗骸，竟然真的得以复活了！

他咆哮着从自己的棺材里爬出来，做的第一件事就是给自己的所有手下下令：抓住小盖！正在海上迷惘的小盖并不知道，他的背后正在张开一张大网……




## 第二章 传说中的地图碎片 Four Map Pieces



刚一上岛小盖就被总督的手下抓住了

驶出近海后，小盖让德瑞得船长驶向了东南海域的帕特岛（Phatt Island）。跳下船后，他走入岛上静悄悄的小镇，正觉得有几分纳闷，一个壮汉就迎面走来。

“嘿！报上你的姓名！”

“我？啊……你瞧，我只是个无名小卒，名字不足挂齿啦！”小盖一看对方气势汹汹肌肉发达，也怕惹上麻烦。

“哼！你知道，我们岛上正在通缉一个叫小盖的，我看你就很像这通缉犯！”

“通缉他做什么？”

“老查克出了高价钱抓人……嘿！我为什么要乖乖回答你！你这个可疑的通缉犯！走！老老实实和我去见总督！”

小盖被押到帕特岛上的总督府，在总督的床边见到了一日三顿以及所有事务都在床上解决的总督帕特（Governor Phatt）。

“很好，小盖先生！你知道老查克出了多高的价钱吗？有了你，我一年的伙食费就有着落了！”

"呃，我有说我是小盖吗？你们是不是抓错人了？"
"我管你是不是呢，反正你看起来和老查克给的画像差不多就行了，把他关进牢里！"

## 流程说明3：逃离帕特岛

1.点击拉动监狱的床垫（Rock Hard Mattress）得到木棍（Stick），在左侧牢房里的尸骨上使用木棍得到骨头（Bone），对着守牢门的狗（Walt）使用骨头，拾起它丢的钥匙（Small Key）打开牢门。

2.在右边的书架上点击两个信封（Gorilla Envelope and the Manila Envelope）拿到它们，在物品栏里打开信封取回自己的东西，还得到香蕉（Banana）和风琴（Organ），离开牢房。

3.回到镇上，走进图书馆（Library）左侧的小巷里见到玩轮盘游戏的人。跟踪他发现他从另一侧的小巷窗门中可以得知轮盘的数字。

4.等他走了，主角也去敲门问下一个数字是什么（What the next winning number will be），他会两次伸出手指，问第二次的数字，答案就是他第一次伸出的手指数目（如果第一次伸出五根手指，不管他说的数字是多少，也不管第二次他伸出的手指数是多少，答案就是5）。答对后记住他说的轮盘下一次的数字，返回原来的小巷和轮盘游戏老板对话说你要玩（Place a Bet），说出刚才得到的数字赢得游戏。重复三次得到钱（Pieces of Eight）、派对邀请函（Invitation）和马戏票（Circus Ticket）。

5.去往右侧的钓鱼人（Fisherman）处和他对话说要打赌（Agree to a bet）。最后回到德瑞得的船，在地图上选择去布提岛（Booty Island）。


在图书馆左侧的小巷里见到玩轮盘游戏的人


码头边的古董店

略施小计还搜刮了一番，小盖赶紧逃离了帕特岛，来到传闻中有一位总爱召开各种派对的美女总督的布提岛。他一下船就好奇地走进了码头边的古董店（Antique Store），这老板也真是古怪，摆在店里一半的东西都是不卖的，尽管如此，小盖还是花大价钱买下了锯子（Saw）、镜子（Mirror）、船号（Horn）和标牌（Sign）这些莫名其妙的东西。等等！在柜台的一角那不是一张地图的四分之一吗！小盖兴奋地冲过去，但老板开出的天价却让他很无语。不过老板还说，他目前最想收集的是最有名的沉船之一"猴岛沉船"船头上的猴头装饰。好吧，如果能弄到这猴头装饰说不定会有点希望呢，小盖只好先离开了小店。

## 流程说明4：购买镜子

1.在第一章的最后刚刚上德瑞得的船时，在甲板上点击右下角取得鹦鹉饲料（Parrot Chow）。
2.买到标牌后在墙上空出来的钩子（Hook）上使用鹦鹉饲料，鹦鹉会往右移动吃饲料。
3.点击取得镜子，和老板对话买到镜子。

刚走出古董店就见到一位美女船长（Kate Capsize）在到处发传单（Leaflets），小盖接过了一张，和她攀谈起来。这位豪爽的凯特船长正在这附近海域的几个岛上为自己的探宝船招揽生意，她可是花了大价钱制造了这艘专门用于探查海底沉船的探宝船，可惜租船的费用不是小盖这穷光蛋能消费得起的。小盖收起印着凯特船长美女头像的传单，继续往岛中心走去。不料又冒出来一个大汉拦住了他——这装扮是老查克？不，好像又不是……

小盖吓了一大跳，这老查克装扮的大汉取下了头套——原来是这岛上的美女总督正在开化装舞会，所有人都必须化了妆才能凭邀请函进入总督的地盘。小盖想起自己在帕特岛上正好赢了一张派对邀请函，于是赶紧去岛上的服装店（Costume Shop）租化装舞会的衣服。老板翻箱倒柜了一番才翻出号称只剩最后一件的化装舞会礼服递给了小盖——一条看上去很不错的粉红色连衣裙……

"既然大家都化妆了，那我也只好豁出去了，总比被挡住进不去强……"小盖换上这条低胸粉色裙子，厚着脸皮走进了总督的庭院。

"小盖！该吃饭了！"总督家的园丁正在叫唤，小盖扭过头去。



服装店老板给小盖找了一条粉红色连衣裙

"你是谁？我在叫我们家的狗，你过来干嘛？"

"啥？你家狗叫小盖？！是谁给起的这么个……呃，还不错的名字？"

"不错吗？我觉得这名字傻极了，还不是总督给起的！"

小盖丈二和尚摸不着头脑，他一脚迈入总督家的门厅，猛然在墙上的画框里见到了四分之一片地图（Map Piece）！好吧，趁着这一堆化妆得千奇百怪的人在狂欢，他赶紧趁乱把地图揣进怀里就准备跑路，谁知刚一出门就被那条和自己同名的狗发现了端倪，直接被扭送到了总督面前——这美女总督不是别人，正是曾有数面之缘让他念念不忘的美女海盗伊莲！

伊莲一见小盖，就对这油嘴滑舌的新秀海盗是又羞又恼。小盖虽自打第一次见面就对伊莲暗中倾心，可此刻的他却满是要地图心切的念头，他搬出一番甜言蜜语想哄着伊莲把地图给自己，谁知伊莲根本不买他的账，随手把地图扔出窗外，还恰好被路过的一阵狂风给刮得无影无踪！接着，小盖自己也被轰了出来，他只好循着那地图碎片飞去的方向去找。

## 流程说明5：取得地图碎片之一

1.往总督寓所的右侧走，绕到后门的厨房，点击推倒厨房门口的垃圾桶（Garbage Can）。等厨师追过来后，走右边的路绕回寓所大门，再从原路返回厨房，进入厨房取得桌上的鱼（Fish）。

2.回到伊莲的房间，点击取得墙上的桨（Oar）。回到大门点击门口的狗（Dog）把它带走。回到码头，再次回到帕特岛。

3.来到钓鱼人处把鱼给他赢得赌注获得钓竿（Fishing Pole）。进入左侧的图书馆，在进门的灯塔模型上得到镜片（Model Lighthouse Lens）。点击查看右侧的图书卡片柜，打开“CD”柜，点击找到《史上最著名海难》图书卡（Great Shipwrecks of our Century），选择记住书名（Remember that）。打开“OPQR”柜，找到《巫术的乐趣》图书卡（The Joy of Hex）记住它，同样找到《海盗入门》（Pirate Primer）记住书名。与图书馆管理员对话说要借书（Looking for a Book）。被告知要办借书卡（Library Card），随意选择登记信息后得到临时借书卡（Temporary Library Card），将书名告诉管理员借得三本书。

4.到监狱前面贴通缉令的地方使用凯特船长的传单（Leaflet）贴上去，随后到达岛上的凯特船长被关进了监狱。进入监狱用之前取得的钥匙放了她并点击取得架子上的信封（Vanilla Envelope），随后点击打开信封取得一瓶像酒的饮料（Bottle o' Near—Grog）。

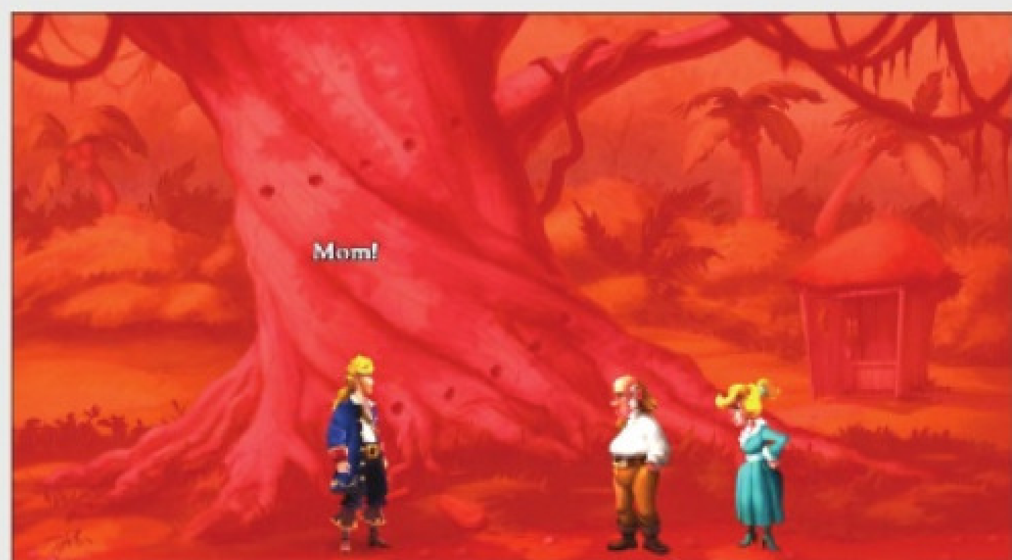
5.离开监狱往左走，打开庄园的门进入帕特总督寓所。与楼梯口的守卫对话和他说厨房着火了（There's a fire in the kitchen）骗他离开。进入总督卧室，用在图书馆借的《海盗入门》换得总督床上的《著名海盗语录》（Famous Pirate Quotations）。

6.上船回布提岛，从地图上来到岛上的悬崖（Cliff），看到地图碎片掉在石崖上，使用得到的钓竿吊得地图碎片，却又被海鸥叼走了。

7.来到岛上的巨树（Big Tree），点左边的树根走到树根上，再点击右边的木板站上木板，随后在右边的洞上使用从伊莲房间取得的桨。再点击桨站上去，谁知桨断了主角摔了下来。



帕特总督的寓所




小盖恍惚间见到了已经去世的父母



找恶棍岛的木匠修理坏桨

“啪嚓！”一声脆响，小盖只觉得身体倾倒，眼前一黑……不久，他在后脑勺的剧痛中醒来，自己看见的是幻象？只见他的父母亲突然出现在眼前。

“儿子啊！还记得我们吗？”

“老爸老妈！你们不是抛弃我了吗？现在来找我做什么？！”

“我们没有抛弃你啊儿子！其实是我们已经死翘翘了，没能顾上你……反正最后你会知道真相的，到时候不要太吃惊哦……”

“真相？什么真相？”

“啊，儿子，我们今天不打算谈那个，我们有重要的信息要传达给你！通过我们热情的舞蹈——请欣赏！”

一阵怪异的鼓点和配乐响起，小盖看着自己的父母突然衣服一脱变成两具白骨，摆动着浑身关节跳起了奇怪的骷髅舞蹈！

小盖惊愕得嘴巴都没能合上，却感觉他们唱的歌词很怪异，也许就是那“重要的信息”？于是他掏出一支笔把歌词抄了下来（Spit Incrusted Paper）。两具骷髅跳着跳着却突然逃走了，身后传来声响，扭头一看，是老查克！“嘿嘿，小盖，你来送死啦！”

“啊！”小盖大叫一声，突然惊醒，发现刚才都是一场梦，可手中抄下的歌词还在，这梦也太吓人、太逼真了点吧！

他扭头看看四周，叼走地图的鸟飞到了树上，必须得想办法上树才行啊。他拾起断了的桨，回到船上，打算去找恶棍岛上的木匠想办法。

## 流程说明6：取得地图碎片之二

1.到达恶棍岛找木匠（Woodsmith），把坏了的桨给他修好得到加强的桨（Reinforced Oar）。从舱门进入酒吧，被老板发现翘班被解雇。发现一只猴子在弹琴，在钢琴上的节拍器（Metronome）上使用香蕉，得到弹琴的猴子（Jojo）。接着与老板对话要买酒，把自己的临时图书卡给他看就可以买了，买到可选的黄色和蓝色两种酒（Yellow Beard's Baby，Blue Whale），得到一根吸管（Crazy Straw）。在物品栏中将两种酒混合得到绿色的酒（Green Drink）。

2.来到洗衣店前，左侧坐在船舷的几个海盗中有一个装着木腿（Peg Leg），在木腿上使用在古董店买到的锯子（Well—polished Old Saw）锯断木腿，木匠会被叫过来修理木腿，这时再回到木匠店，在架子上取得锤子（Hammer）和钉子（Nails）。

3.坐船回到布提岛，进入服装店右边的棺材店（Stan's Previously Owned Coffins）与老板斯坦对话，说自己想买棺材

（Looking for a good used coffin），斯坦开始推销棺材并给主角一块白手帕（Hankie）。与他对话要他再展示一次棺材（Show the coffin again），趁他跳入棺材之际迅速在棺材上使用钉子把棺材钉起来。而后在棺材店的右边墓碑上得到墓地钥匙（Crypt Key）。

离开棺材店后，小盖发现一群人聚在一起，过去一看，啊，原来是加勒比海上有名的“海盗吐痰大赛”！要比谁的痰最绿最恶心吐得最远，优胜者可以得到一个很贵重的奖牌，那一定很值钱！对于现在一贫如洗的小盖来说，真是太有诱惑力了！他冲过去宣布参加参加比赛，然后用吸管吸了一口从酒吧买来的绿色饮料，趁着风向合适，风儿正刮起围观者的飘带时，他用尽力气吐了出去，“啊——呸！”



参加著名的海盗吐痰大赛

“哈哈！成绩不错，小伙子！可惜距离顶多算个二等奖，奖你一些掌声吧！”

“掌声管个鬼用啊……第一名的距离要那么远，恐怕只有大象才能喷那么远吧！”小盖嘀咕着，不过他很快又想出了捣鬼的招数，掏出买的船号（Ship's Horn）用力一吹，码头的船听到号角声便开始击炮。他趁着所有人张望的功夫，手忙脚乱地将终点的几面旗帜挪了点位置——嗯，这下获胜有希望啦！果然，再故伎重施一次，他以“最绿的痰和最远的距离”成功获得了这“海盗吐痰大赛”的冠军。呃，虽然这种冠军头衔不太诱人，但至少他得到了一块沉甸甸的奖牌（Spit Plaque）！小盖赶紧跑去古董店向老板推销这块奖牌，费了一番口舌，卖了6000金币——嗯，这下租船到处寻宝的资金就有啦！他首先就揣着这些金币去找到处推销自己探宝船的凯特船长。

## 流程说明7：取得地图碎片之三

1.在物品栏里打开《史上最著名海难》这本书（Great Shipwrecks of our Century），记住书中说的“猴岛沉船”（Mad Monkey Sunk）的具体方位。在服装店前找到凯特船长和她对话要租她的船（Want to charter a ship）。

2.出海后告诉凯特船长书上写的方位，潜入水下，取得船头的猴头装饰（Monkey Head），使用边上的锚（Anchor）上去水面，返回布提岛。

3.去古董店，把猴头装饰给老板，换取他的地图碎片。

4.再次来到巨树处，站上木板后在洞上使用加强了的桨（Reinforced Oar），站上桨后再点击取下木板（Plank）放在前面的一个洞内，以此方式移动，最后上到树的上端。在左边的台子上点击取得望远镜（Telescope），进入树屋看到一堆地图（Pile），在地图堆上使用狗（Dog）拿到地图碎片（Map Piece）。



退休的老海盗罗姆隐居于此

在这不起眼的小布提岛上竟然就拿到了两块地图碎片！小盖得意地坐船来到帕特岛。这岛上的瀑布后面好像有些玄机，他从小路爬上瀑布后的山包，让猴子乔乔帮忙拧开了水泵（Pump）上的机关，果然，瀑布的水流停止，出现了一个秘洞！

走进洞内好像是一个地下隧道，这洞会通向哪里？小盖走了一段，发现这洞通向岛上另一端一个隐蔽的海岬，难道有人隐居在这儿？

原来是退休的老海盗罗姆（Rum Rogers）刚刚从他一个远方长辈那儿继承了这座小屋，为了躲避仇家他便隐居在这儿，谁知他这长辈好像正好就是当年梅里船长手下幸存的水手之一，所以时不时会有人想法找到这儿向他打听宝藏的事，把他都烦死了。

“天天都是些宝藏宝藏的，烦死了！我要有宝藏还住在这破屋子里干嘛！来吧！我的规矩不是斗剑也不是斗嘴而是斗酒！要不喝过我，要不让我砍你几刀！”

## 流程说明8：取得地图碎片之四

1.进屋趁罗姆起身倒酒的时候，迅速把杯里的酒（Mug o'Grog）倒在屋子左上角的树上，再用物品栏里像酒的饮料倒到杯子（Mug）里，很快罗姆醉倒。

2.在墙上的镜框（Mirror Frame）中装上镜子，点击门离开木屋，从屋外打开左边的窗户，然后在屋外的雕像（Grotesque Statue）上使用望远镜（Telescope）。光线会射入到木屋墙上的一块砖上，进入木屋，点击被照到的砖块（Brick）推动它打开机关，掉入密室。捡起密室中骷髅手中拿着的地图碎片。



又一片地图到手！小盖越来越兴奋，他相信，传说中的宝藏离他越来越近。他却不知道，在老查克邪恶的城堡里，他得知小盖已经找到了三块地图碎片，气得大发雷霆，加紧集结全体手下要逮住自己的眼中钉。他知道地图的碎片最终还是需要制图师来制成一幅可用的地图，而附近海域唯一有制图师的岛屿就是恶棍岛了，一出守株待兔的好戏就要在恶棍岛上演。

而这边小盖听说棺材商人斯坦的祖父好像也是与梅林船长有点关系的大海盗，而恶棍岛上的公墓是出了名的恶棍大海盗坟墓集中地，于是他向恶棍岛驶去，开始奔向这张已经张开的网……

## 流程说明9：取得地图碎片之五

1.来到恶棍岛的公墓，在写有斯坦（Stan）名字的墓室上使用墓室钥匙（Crypt Key），进入墓室。

2.在物品栏中打开《著名海盗语录》（Famous Pirate Quotations），记住瑞普（Rapp Scallion）的口头禅，找到标注有他口头禅的棺材（coffin），打开棺材点击取得一些骨灰（ashes）。

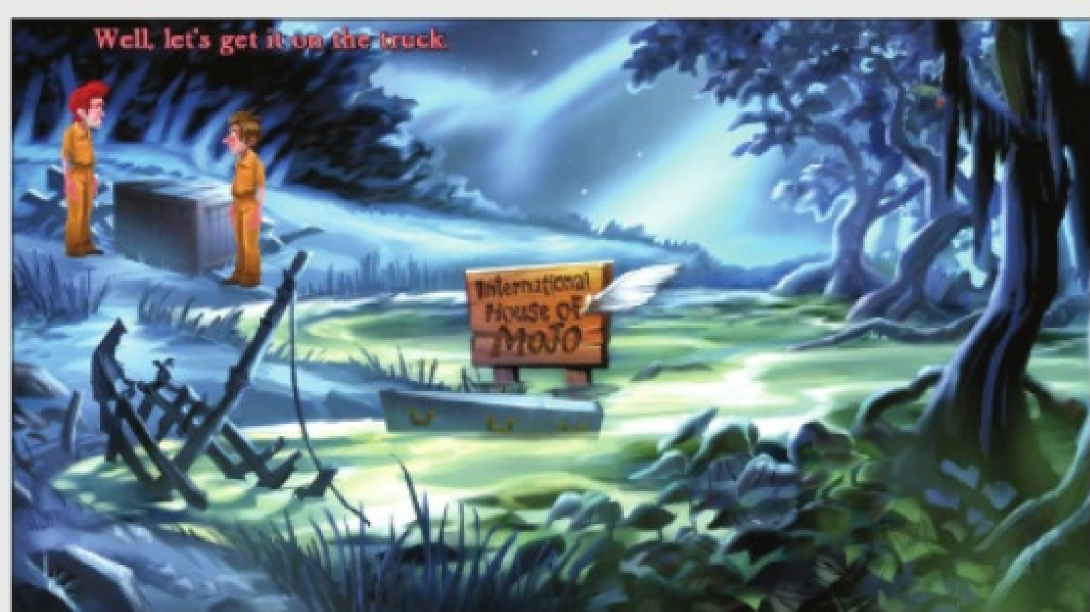
3.去沼泽地找女巫师，点击她外间货架上的瓶瓶罐罐，找到右边柜子下方的复活药（Ash—2—Life）。与女巫师对话要复活药，她说忘了配方。将物品栏里的《巫术的乐趣》（The Joy of Hex）给女巫师，得到配好的复活药水。



在写有斯坦名字的墓室上使用墓室钥匙

4.回到墓室，在瑞普棺材内的骨灰上使用复活药水复活他。与他对话得知原来他是梅里船长的厨师，他说生前的心愿就是担心自己家里的瓦斯没关不能安心的超度。答应帮他查看他家的瓦斯炉，得到钥匙。

5.来到海滩上厨师的房子前，用钥匙打开门进入，点击关闭瓦斯炉。回去墓室再次在骨灰上使用复活药水复活厨师，与他对话后他交出地图碎片并得到安息。




小盖藏进了货运箱

终于收集齐了所有地图碎片！小盖长吁一口气，他急忙拿着地图碎片去找制图师瓦利，把自己收集的眼镜镜片交给大近视瓦利后，瓦利答应马上制图，不过他还拜托小盖去女巫师那儿看看自己要买的巫毒爱情药水（Love Potion）做好没有。好吧，这药水要是好用的话倒也挺方便！小盖又跑了一趟，刚刚从女巫师手中拿过装药水的包装袋，突然女巫师浑身颤抖了一下：“小盖！我有非常不好的感觉！你身边的阴影陡然增加了。是的，你刚刚见过的制图师瓦利，他有麻烦了！”

“哦！那可真糟糕！我所有的地图可都在他那儿呢！”小盖拔腿就跑，可瓦利人早就被老查克给绑走了！他想起沼泽那儿好像有几个人在忙碌着什么，赶紧过去看有没有线索。太巧了，老查克刚好订购了一批巫毒道具，经销商直接从巫毒女士这儿进了一批货，正在招呼快递商打包发货呢！

“这下好，路费都省了！呃……早晚都要面对老查克，我还是选择相信我一贯的好运气吧！”小盖打开一只货运箱（Crate）就钻了进去，邪恶的城堡正等着他……



# 第三章 邪恶城堡之旅 LeChuck's Fortress

“你好！联邦快递！您的货物到了，请签收！”

“好啦好啦！抬进来吧！”拉尔戈把这一堆货箱塞进了仓库。“完事了！”

“先生，呃……你……有没有……那个？”

“那个？你是说小费？拜托，哪里有反派人物还给小费的！快走快走！”

“真是小气……城堡这么气派人却这么小气……”

直到说话的声音都远去，小盖才爬出了箱子，不知道自己有没有那个运气在被老查克发现之前找到并救出小瓦利呢？



小盖被顺利地送达目的地

## 流程说明10：探索城堡迷宫

1.在物品栏里打开抄下的骷髅舞蹈歌词，记住歌词里所提到的腿骨（Leg Bone）、头骨（Head Bone）、盆骨（Hip Bone）和肋骨（Rip Bone）的骨头顺序。往右走上楼梯进入老查克的城堡迷宫。

2.随便选择一条路走进迷宫，注意看门上的骨头图案，看到有符合歌词里面顺序的就推门往里走。例如歌词是腿骨连着头骨，头骨连着盆骨，盆骨连着肋骨（The leg bone is connected to the head bone, The head bone is connected to the hip bone, The hip bone is connected to the rip bone），那门上的骨头排列顺序就应该是腿骨、头骨、盆骨。推开门走进去后就按下一步的歌词顺序找下一扇门，一般情况下都是再推走出的原门再次走进去，反复四次就到达了一扇大木门前。

3.点击大门走进大厅，点击想拿座椅上方的钥匙，却被笼子逮住。



来到一扇大木门前

“哇哈哈哈！小盖！你终于落到我的手中了！我花了这么长时间这么多钱建的刑讯室就是为了你啊！为了慢慢折磨你，让你慢慢体会死亡的恐惧！把他关到刑讯室去！”老查克突然从一个密道中冒出来，小盖只叹自己这会儿真的成了砧板上的肉。原来瓦利一直就被关在刑讯室内，里面各种崭新的设备都是老查克花大价钱买来准备好好折磨他们的。



老查克花大价钱专门为小盖设计的刑讯室

“你看，我把蜡烛点燃了，随着温度渐渐升高，这个齿轮就会开始转，那个装置就会开始启动，首先是扯你的头发，然后另一个装置开始启动，接着是……（等等等等）……夹紧你的手指。最后是铁链缓缓下降，让你掉入这酸性液体被烫得半死不活！”话说老查克花了大本钱的这套装置可真是太复杂了，整个折磨过程让小盖都听走神了。

“等你半死不活了，我再把你做成巫毒道具！哈哈哈哈！慢慢享受折磨的过程吧！哈哈哈哈！”老查克得意洋洋地离开，锁死了刑讯室的门，留下吊在半空的小盖和吓得瑟瑟发抖的瓦利。

“哎，终于走了，让我来想想办法，既然启动这些复杂得要命的机器都是由那支蜡烛引起的，那我只要想法儿把蜡烛灭了就行吧？”小盖又拿出勇夺“海盗吐痰大赛”冠军的本事，吸了一口饮料，对着身边的盾牌（Shield）吐了一口，试了几次后终于成功反弹到蜡烛上，一下子四周一片漆黑，趁着老查克大怒的当口，两人顺利逃脱了！黑暗中他们瞎摸到一个小门就钻了进去，小盖从自己的口袋里（Juju Bag）翻了一通找出一盒火柴（Matches），啊，不如照照看周围的情况吧——不过相当不妙，他们好像正好闯进了老查克的弹药库……

当他们看清身边无数的“TNT”字样时，只听“轰隆”一声巨响，巨大的气浪推着两人冲破天花板飞了出去！




## 第四章 袖珍岛的宝藏 Dinky Island

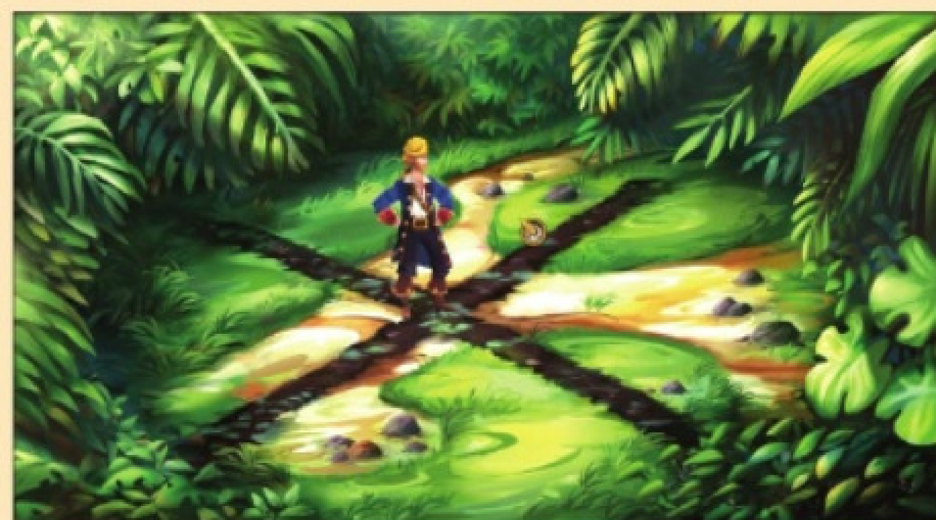
小盖自己也不知道被爆炸的气浪推着在天上飞了多远，等他终于“着陆”时，发现自己到达了一座非常小且十分陌生的岛上，瓦利也不知道被吹到哪里去了。这岛上住着流浪的哲学家荷马（Herman）和他的鹦鹉（Parrot），看样子探索这座小岛前还得好好在他们这儿打听打听了。

### 流程说明11：探索袖珍岛

1.在海滩捡到瓶子（Bottle）、撬棍（Crowbar）和小酒杯（Martini Glass）。在海水上使用小酒杯得到一杯海水（Glass of Water），在鹦鹉左侧的净水器（Still Machine）上使用海水得到一杯净水（Glass o' Distilled Water）。点击打开鹦鹉下方的桶（Barrel）得到一片饼干（Cracker）。

2.往左走进入丛林，一直往左走到达一棵大树，在树干上使用瓶子把它砸破。再用破瓶子（Broken Bottle）在树上吊着的袋子上使用把袋子戳破，取得一个盒子（Box）。在盒子上使用净水，又得到两片饼干。

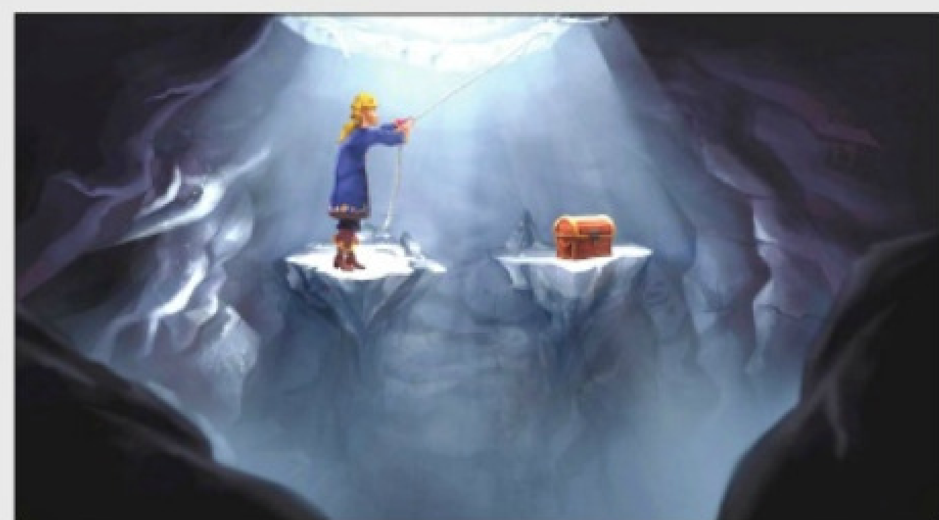
3.往右走到池塘（Pond）处，点击池塘边的箱子（Box）取得绳索（Rope）。在箱子上使用撬棍打开后得到炸药（Dynamite）。


有一个大叉的地方就是宝藏的所在地

4.回到海滩，在鹦鹉的身上使用饼干给它吃。每给一片它会给一步提示，听完三句提示后根据草恐龙、小石堆和大叉以及方向的提示，走到看到一个大叉的地方就是宝藏的所在地。在大叉标记上使用铲子（Shovel）开始挖。

“希望这就是神秘了几十年的‘令人尖叫的宝藏’！不管它和我的命运有何关系，现在马上就可以解开了！啊！我真是激动得手都在发抖啊！”小盖挖着挖着发现下面是很坚固的水泥建筑。他掏出炸药，用火柴引燃，又扔了下去。“轰隆隆”的巨响撼动了这整座迷你型小岛，连海浪都被掀了起来。果然在宝藏标记的下方炸出一个大洞来！

小盖跳下洞里，发现自己站在一块小小的还连着石壁的石板上，而自己的对面，是一个神秘的箱子！难道这就是“令人尖叫的宝藏”？他难掩兴奋，掏出身上的绳索，把它绑在撬棍上做成勾绳勾到洞的边缘，想把自己荡到箱子那边去。就在他一把拽住那魂牵梦绕的宝藏箱子时，哗！石板全部崩塌了，他只能依靠一根绳索被吊在了洞壁半空，另一只手上还死死地抓着那宝藏箱子。在“丢了箱子逃出洞”和“拿着箱子等人救”的纠结中，他等来了伊莲……


小盖想把自己荡到对箱子那边去

“你瞧，这就是整个漫长的故事……怎样，你也听累了吧？我觉得咱们能在这儿见面，又是你这个美女来救英雄，简直是天意哪！快，把我救上去吧！我在这儿都吊三天了，真怀疑这绳子都快吊不住我了……”小盖语音未落，哧溜一声响，绳索突然断开，他立马往洞底落去，只留下原地满脸无奈又可笑的伊莲……

当小盖从浑身剧疼中清醒过来时，发现自己又是身处漆黑，他窸窸窣窣地摸到墙上一个开关（Light Switch）打开了灯——老查克竟然气定神闲地站在一边盯着他！

“哈哈哈！小盖！你无法逃出我的手掌心的！我知道你肯定要来挖这个宝藏的，这‘令人尖叫的宝藏’已经归我了！还有，今天就是你的末日！啊，我的心情太好了，就告诉你一个秘密吧！你知道吗小盖，为什么我们之间会有这么多羁绊？其实这是因为——我们是两兄弟！”

“啥？你说啥？！这不可能！这是……”

“哇哈哈哈！秘密时间结束！你现在就受死吧！瞧瞧，这是我为你准备的特殊巫毒诅咒娃娃，我一扎它你就会被送到没有出口没有光明的地下世界去！到那儿去恐惧而死吧！”老查克拿出一个巫毒娃娃，狠狠地用针扎了下去！小盖只觉得浑身像要裂开一样的疼，身体发出一股光亮——自己真的要被送到一个未知的空间去等待末日？



老查克只能把小盖传送到别的房间

不！当他睁开眼时却发现自己只是被传送到了隔壁的房间……

“哇哈哈！终于结果他了！”老查克一边狞笑着一边走进房间门。“嗯？！怎么回事！你怎么没去另一个空间？可恶！肯定是这娃娃的材料出了问题！这可恶的拉尔戈！我说了让他别买清仓特价品！别跑！让我再试试！”

小盖瞅准时机扭头就跑——要让老查克试验成功自己可就完了！

## 流程说明12：逃离老查克

1.从第一个房间开始往右走，走到仓库（Storage Room）。打开地上的盒子得到娃娃（Doll）和气球（Balloon），小盖决定自己也做一个巫毒娃娃来对付老查克。离开仓库后接着再往右走到急救室（First Aid Room），如果中途老查克出现，只会把主角传送到别的房间，再从原地开始走就可以。

2.到急救室点击查看椅子上的骷髅（Skeletons）上写着“父母遗体”，点击取得头骨（Skulls）。再走到右边的医药柜（Medical Drawer）处打开取得注射器（Hypodermic Syringe），点击垃圾桶（Trash can）得到两只手套（Surgical Gloves）。

3.离开急救室往左走过两个房间来到有一个变形的饮料机的房间，在饮料机左边的氦气罐（Helium Tank）上使用手套和气球把它们充满气。点击按下饮料机上的按钮会退出一个硬币（Coin）并滚落到地上，站在原地等着老查克出现，他会发现并弯下身去捡硬币，趁机点击（Pick Up）拿到他的内裤（Underwear），之后被传送到另一个房间。

4.在原地等待老查克出现，趁他还没传送自己前把从斯坦处得到的白手帕（Clean White Hankie）给他，等他用手帕擤鼻涕后得到用过的手帕（Used Hankie）。被传送后直接去电梯前，按下按钮打开并进入电梯，在原地等老查克出现。等他出现后迅速点击拉（Pull）电梯左侧的拉闸（Lever）关上电梯门，电梯门夹住了老查克的胡子，点击拿到一段胡须（Crispy Beard Bits）。

“一些毛发、一些衣物、一些身体分泌物还有一些与诅咒对象有关的死人的骨灰——嗯，东西差不多齐了，我也学巫毒女士的样子来做老查克的巫毒娃娃吧！看样子感觉是挺简单的，希望可以成功……”小盖把布娃娃、头骨、老查克的内裤、胡须和使用过的手帕扔进原本是给小瓦利装巫毒爱情药水的包装袋（Juju bag），摇晃着袋子念念有词：“可恶的老查克！看我也咒死你！”

劈啪一声，袋子破裂，一个外形酷似老查克的巫毒娃娃真的做成了！小盖豁出去了，他走下电梯，要去试试这巫毒娃娃是否管用！果然，当老查克找到他时，他用注射器用力一扎娃娃的手臂，老查克有了反应，他扭头就想逃！

“哼哼！我真想知道这娃娃如果断胳膊少腿你会怎么样呢，老查克？”小盖追上老查克，闭上眼睛狠狠拉扯巫毒娃娃的四肢——恐怖的一幕发生了，老查克的一条腿和胳膊应声而断，他只能瘫倒在地！

看着不可一世的老查克奄奄一息地倒在面前，小盖一时又不知所措，这时老查克竟然开始用虚弱的声音呼唤他：“小盖……你过来……你过来……难道……你不想看……看看我面具下的样子……吗？我真的……是你的兄弟啊……”

什么？！老查克是说真的？！自己真的和他是兄弟？！可是这……此刻小盖真的分不清这是事实还是老查克弄出来的幻象与谎言，他犹犹豫豫地走过去扯下老查克的面具，这张脸，是自己那讨厌的兄弟查基（Chuckie）？！



伊莲还在洞口放下绳索苦苦等待小盖的回音

“亲爱的……兄弟……你看我都不行了……至少，把我的腿给接上，好么？用别针把娃娃的腿别上就行……”

“查基？真的是你？！虽然你很讨厌，但我也不想你死的……好吧，我把娃娃的腿接上……”

小盖凑近了老查克，一瞬间他有点迷糊，下一刻一个穿着制服的工作人员走了进来。“嘿！孩子们！这儿是设备室，你们怎么进来的！快点出去！要玩儿出去玩儿！”

等小盖回过头来，发现自己已经是幼年的模样，拉着哥哥查基的手，走出一座游乐场设备地下室的门，他们的双亲在门外等着，“孩子们！你们跑哪儿玩去了？有没有调皮？没有打架吧？！”

“没有！”两人异口同声地回答。

“非常好，走吧，接下来咱们去玩那个‘令人尖叫的大转轮’吧！”

“好的，爸爸！”

小盖也许是在做梦吧，要知道，用幻术迷惑他对于老查克来说可是小菜一碟。不过这梦他做得挺开心也挺投入的，一点都没注意到自己的“哥哥”眼里邪恶的光芒……

另一边呢，伊莲还在洞口放下绳索苦苦地等待小盖的回音，“这个死家伙，满嘴抹油地叫我救他，怎么这么大半天没动静！不会是中了老查克什么奇怪的咒语了吧？”

唉，新秀海盗的修行之路，还长得很呀…… P

COMMANDER
Conquest of the Americas

# 指挥官——征服美洲

■福建 风梦秋

良品 总评 7.1

| | |
|---|---|
| 制作 | Nitro Games |
| 发行 | Paradox Interactive |
| 类型 | 策略 |
| 语种 | 英文 |
| 游戏性 Gameplay | 7.0 |
| 上手精通 Difficulty | 7.8 |
| 画面 Graphics | 8.0 |
| 音效 Sound | 7.5 |
| 创新 Creativity | 5.0 |
| 剧情 Story | 7.5 |

## 为什么要玩这款游戏

这是一款航海题材的游戏，可以满足因为《大航海时代》和《海贼王》这样的游戏而对航海、海战以及探索新世界产生兴趣的玩家。同时这也是一款经营类游戏，请不要因为看到各种按钮、图标，以及看上去有些复杂的界面而却步——其实本游戏很容易上手，特别是打过补丁的版本，只要按照提示循序渐进很快就能熟悉游戏的系统。即便是很少玩经营类游戏的玩家，也能很快建设好殖民地，并顺利地发展壮大起来。这还可以说是一款类似RTS的游戏——在海战方面不需要什么复杂的策略，完全可以一边欣赏夕阳在波光粼粼的海面上，和变幻莫测的云层间映照出来的美景，一边轻松地用鼠标圈选指挥移动船只自动攻击。与去年发行的《东印度公司》相比，本作几乎可以看作是美洲版的“东印度公司”，虽然游戏在创新方面显得功力不足，但也并非全无改进之处。本游戏在前期弱小时的经济发展部分做得非常有趣，但后期因为缺乏挑战性，只是造船征服而让人感觉单调，但总体来说仍然是值得喜欢航海类或经营类游戏的玩家拿来一试的。

## 要点提示

1.游戏之前请先更新补丁，包括1.03补丁以及增加了资源种类的DLC（附加下载内容）等。原版游戏有很多问题，最明显的一个问题就是电脑对手几乎都没什么发展。初期顺利开拓有稳定收入后，玩到后面钱越来越多就没什么乐趣了，电脑对手都只有寥寥几条船，有的甚至一艘都没有，根本不会主动进攻，而辛苦打下来的殖民地也没多少人口，此外还存在建筑说明文字错乱等各种小问题——因此及时更新游戏补丁是非常重要的。

2.战役与自由战役的区别：与通常我们认识的“战役模式”不同，这个游戏中，战役模式并没有明确的任务、关卡、故事等，差别仅仅在于，战役模式必须关注四个顾问的满意度，如果降到太低就会被免职，而且游戏会在1650年结束，最后根据四个顾问的满意度给出一个评价。自由战役模式则没有限制，可以一直玩下去，直到你征服所有对手。

3.难度的差别：在难度设定方面除了总体上的一个难度外，在容易模式下7个国家平均各有5个殖民地，总共35个；在普通模式下是平均4个，总共28个；困难模式下平均两到三个，最多21个。

4.国家的选择：注意每个国家都有各自的优势和劣势，开始选择殖民地的时候要考虑到。比如丹麦的铁矿石产量较高，荷兰的珠宝加工厂升级费用降低，当使用这些国家时就应该尽量选择有这些资源的地点建立殖民地。

COMMANDER Conquest of the Americas

## 一、初期：建立殖民地和贸易路线

**开始游戏后会收到第一封邮件，交代第一个任务：指挥一支载有50个殖民者的小船队前往新大陆建立第一个殖民地。**

### 解说：邮件

在界面的右下角会看到一个天平图案和一些按钮，点击天平左上角的邮件按钮就可以查看邮件，显示的0/1就是未读新邮件数量/总共邮件数量。点击后可以看到邮件列表，有封蜡的表示未读，打开的表示已读，但邮件多了混在一起还是不好找，所以不需要保留的信息可以读后就按邮件最右边一个按钮给它删除掉。除了开始的这封邮件外，其他邮件都不会自动弹出，所以要经常留意屏幕右下角。很多重要通知、任务，还有一些交易都是通过邮件的方式取得，不要错过。

### 小窍门：侦察

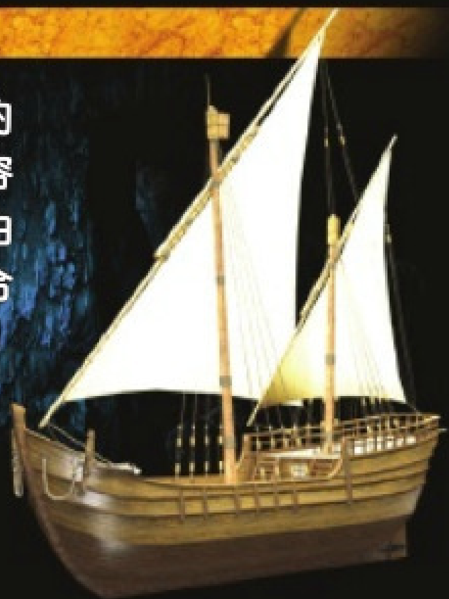
不管是军事还是商业，先进行侦察/调查都是最重要的。与其盲目选择殖民地而获得不利的开局，不如花点心思选择最佳的殖民地会令一切变得轻松些。一个窍门就是在读完这第一封邮件，正式开始战役之前，先存档。先把美洲大陆探索一番，了解各个可以建造殖民地的地点都有什么资源（每次开启新战役后都是随机生成的），然后选择资源最优的两个点为目标，读取后直奔其中一个。

**首先要选择你的小船队，点击大地图上的船只，或者是界面下方的指挥官头像——将来发展壮大有多支船队以后，主要通过后一种途径。然后右键点击要航往的地点，在新大陆沿岸航行，看到镰刀锄头的标记……呃……我是说铲子交叉的标记后，那就是一个可以建立殖民地的地点，右键点击那里可以看到这个地点附近都有什么资源，如果不合适就继续沿岸寻找吧。**

**游戏的发展好坏重点全在于开局，而开局的好坏，重点就在于殖民地的资源。银矿石、铁矿石、鲸鱼、烟草、原始宝石等都是很好的资源。尽量避免无法加工的香料、可可等。另外DLC增加的小麦是个很另类的资源，加工的面包在母港售价为0，只能运到其他殖民地去卖，利润不好而且麻烦。有的殖民地周围只有两种资源，有的会有四五种之多。其中前期只能开采到头两种，所以第一种和第二种资源是最关键的，最好两种资源不同。利润大的相同资源有利于初期发展，像东北角常能找到三个原始宝石的殖民地，钱来得很快，但是到中期以后却很容易饱和而卖不出去，而那会儿正是建筑、舰队多，开销大的时候。当找到合适地点后，点击确认建立第一个殖民地。建立以后最好先按空格键暂停游戏来阅读一下新信息。**

**轻快帆船**
*Caravel*

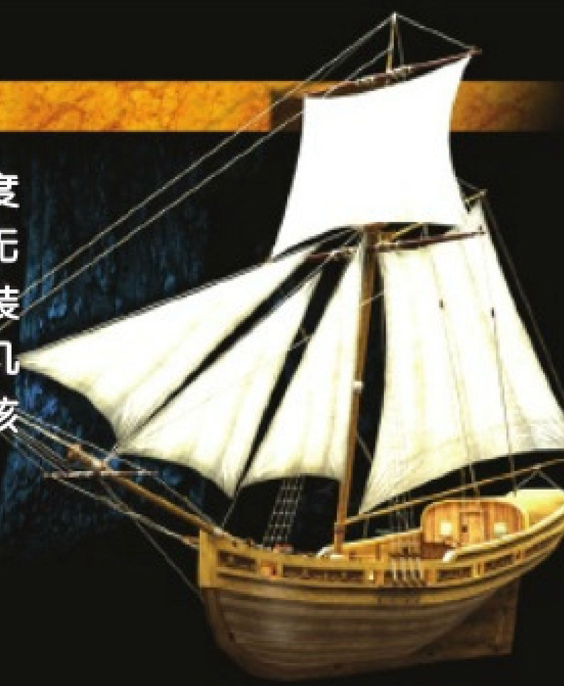
轻快帆船是你接触到的第一种远洋贸易船只，货仓容量有限而且缺乏防御能力。由于廉价和长航程，是寻找适合殖民地点的理想选择。



COMMANDER CONQUEST of the AMERICAS

**单桅帆船**
*Sloop*

贸易单桅帆船速度非常快，由于尺寸小无法装载大量货物。只装备有八门轻型火炮，几乎没有防御能力，应该避免与敌人接触。



COMMANDER CONQUEST of the AMERICAS




不删掉旧信的话邮箱太乱

### 解说：控制游戏速度

空格键可以暂停游戏，左上角会显示一个暂停图标。另外，屏幕左上方区域会显示当前的时间：2/1500表示1500年2月。很多任务要求在限定的月份内完成，如果你不用暂停功能，半天读完一份邮件都几个月过去了。日期旁边的沙漏乘以数字表示游戏速度，正常是1，可以用小键盘+、-键来控制，当一切都设定妥当，只是在等待船队航行的时候，有时可以适当加速来节省时间。

**现在来阅读新邮件，只是祝贺建立了新殖民地而已。那么看看下一步任务。**

### 解说：任务

点击天平右上角的文件图标可以查看任务列表，图标下方的数字是当前任务数量。四个顾问会根据你在各个方面的不足提供相关的任务，等到中后期基本满足以后任务就比较少了。

**打开任务列表会看到两个新任务，一个是贸易顾问给的，让你把殖民地的特产运回欧洲本土的港口去卖，另一个是大主教给的，让从本土的港口再多送50个殖民者来，都是60个月的期限（任务名称右边的数字）。运回特产才能赚钱，而运来更多殖民者则可以扩大殖民地的规模，赚更多的钱，都是必须做的，而且又可以取悦两位大人，何乐而不为呢？**

### 解说：四个顾问

游戏里有四个顾问，除了提到的贸易顾问和大主教，还有军事顾问和皇家顾问，他们会分别就各自的领域给出建议和任务，完成任务会提高他们的满意度，失败则会降低。并不是必须要取悦所有顾问，有些任务早期完成也有些勉强，但如果令他们都不满意的话那就等着被撤职Game Over吧。点击天平图标可以查看他们的满意度和看法。

**先来看看殖民地的管理。点击刚建立的**

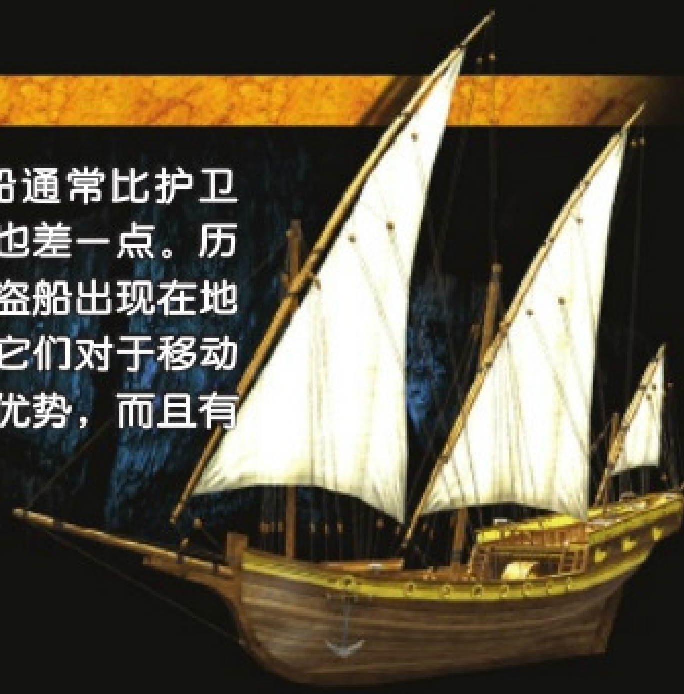
殖民地，先来看看殖民地的管理。点击刚建立的殖民地，屏幕下方会出现一个功能和状态栏，其中从左到右依次是五个按钮（包括贸易站、人员管理、码头管理、船坞、建筑）、士气值、居民数量和特产，由于现在还没有采集到什么可以运回去的，所以还是先回去接更多的殖民者吧。

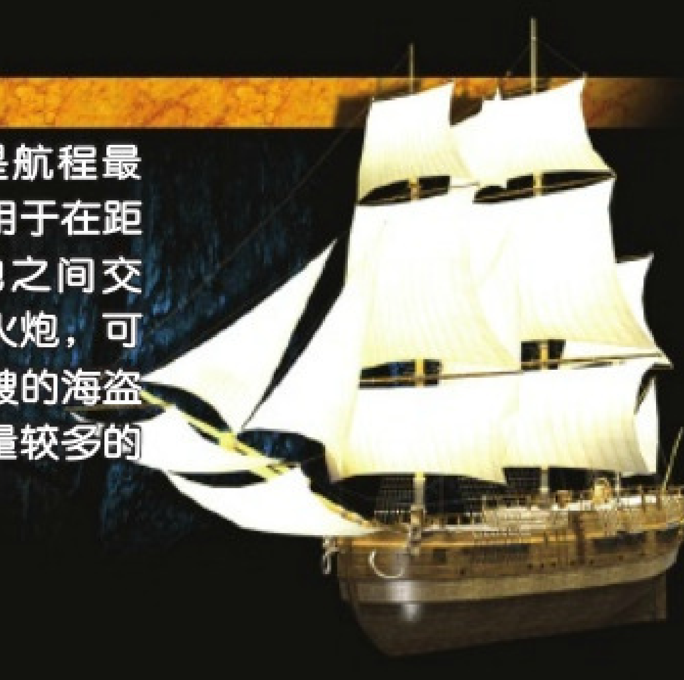
**小窍门：领航员**

趁在港口的时候最好从特长人员中雇一个提高航行速度20%的领航员（Navigator），别忘了地精格言：时间就是金钱啊朋友！

**解说：人员管理**

选择码头，点击第二个按钮打开人员管理窗口。左边是码头的情况，右边是目前靠港的船队。窗口上方是管理移民者和士兵，可以通过左右箭头将设定的数量在码头和船队之间移动。下面的10、50、100全部就是每次点击按钮移动的数量。窗口中部是可以雇佣的船长，关键是名字下方的特长图标，如果刚好是有利于交易的就可以雇来替代当前的船长，开始阶段能多赚一点是一点。窗口下面则是可以雇佣的特殊人员，每支船队最多可以雇三名。




母港在大地图上是看不到的，游戏可没有做全球地图。点击船长头像选择船队，头像下面有很多按钮，现在先不去费神研究，点第一个按钮就是返回欧洲的母港。恢复游戏运行，然后看着左下角小地图上一个小点缓缓驶向地图边缘，现在就等吧。

**解说：母港**

怎么知道船队到达母港没有？又怎么选择母港呢？除了船长头像旁边会显示“航行往某地”“入港中”等状态信息外，在屏幕正上方也可以看到。中间的国旗是你选择的国家，左边显示母港的船队数量，这会儿当然是没有，等到从0变成1就是到了。而右边是等待在母港的殖民者总数。到了以后点击国旗来选择母港。类似于殖民地，母港也有四个按钮：贸易站、人员管理、码头管理和船坞。

虽然可以从母港运些商品到殖民地去卖，但利润并不大，而且人口才是发展的关键，这会儿船队有限的容量还是拿来装殖民者才是当务之急。先点击人员管理，设定数量为“全部”，再点击殖民者一栏的向右箭头装载最大容量的殖民者（目前是90）。

让船队驶回殖民地，但是先不要完成任务，而是赶紧寻找并建立第二个殖民地，如果事先看好了会节省很多时间。第二个殖民地最好跟第一个有不同的资源。建立后再多放一部分殖民者在这里（看你希望平均发展还是偏重某一个），再驶回第一个殖民地把剩余的殖民者放下。


找到拥有三个原始宝石资源的殖民地

目前只能有两个殖民地，建立第三个殖民地要求人口数量达到一定要求后才可以，所以先开始贸易吧。在殖民地装载特产，然后运回母港去卖掉。顾问会建议说可在母港装载一些殖民地没有的商品去卖，不要理会他，一定要坚持运送殖民者，这是人口增长的主要途径。但是这样的来回运输手动操作太麻烦，还是先暂停来设定一个自动贸易路线好了。

**解说：自动贸易路线**

选择船队，然后点头像下面第三个按钮打开自动贸易路线设定窗口。在这个界面里，点击左上角按钮，在列表中选择母港，列表中左边是港口的人员/商品，第一项是殖民者，设定好数量，点殖民者旁边的向右箭头装船。然后在左上角选择第一个殖民地，点特产旁边的箭头将它们装船，在右边船队货物列表中将殖民者卸下一部分。再选择第二个殖民地同样操作，最后再次点击排在第一步的母港，将所有特产都卖给母港。这样路线就设定好了，打勾激活吧。

**心得：经常检查自动贸易路线**

有时候贸易路线会设定错误。比如说你装载了殖民者但是忘记设定在殖民地卸下，那船队就会一直处于满载的状态而无法进行任何交易，但是仍然会按照路线跑而不会有错误提示，结果白浪费时间而没有任何收入，如果不注意的话就很危险。所以设定好以后要在运行时多次暂停一下检查船队装载情况（选择船长后点击船长头像，然后选船队货仓查看），看是否正常。之后也要定期复查一下，有时候会因为殖民地达到人数上限，或者母港某种货物饱和卖不出去而导致类似情况发生。

在船队开始贸易路线后，就先不用管了。现在首要的目标是增加更多的货船，目前的运输能力不足以把两个殖民地的特产都运回去。

**解说：建造船只**

在母港或有船坞的殖民地，点击第四个按钮打开船坞窗口，左边列出所有船只、基本费用和建造时间，右边则是当前选择船只的各项数据，比较重要的是最上面的速度和货仓容量。在数据下面还有一些按钮是可以选择的升级项目，会增加建造费用，但是要改造就只能在建造时进行，建成以后就无法升级了。选择好以后点下面的建造按钮。

这个阶段为了节省资金，不用在殖民地修建船坞，在母港就可以建造各种远洋船只，只是不能建造一些小型的海岸型船只。

由于现在年代还早，所以很多船只还无法建造，只能先造一艘小型的轻快帆船（Caravel），基本费用三万。如果资金够的话，最好选择升级项目。可以选择“增加货仓容量10%”（Cargo Space Increase），但会降低速度1，可以再通过选择“改进操纵”（Better Handling）和“强化帆缆”（Improved Rigging）两项来补回速度的损失。当船只建好后，记住等下次船队到达母港的时候将新船加入到船队中，顺便调整自动贸易路线以装载更多货物。

### 解说：码头管理

点击殖民地的第三个按钮打开码头管理窗口，左边列出目前存放在码头的船只，右边是目前靠港船队的所有船只。选择船只然后点箭头按钮就可以把码头的船只加入船队，或者让船队的船只脱离存放在码头。除了箭头按钮，下面几个按钮的功能分别是：用所选择的船只建立新船队（会随机安排一位船长）、修理、出售所选船只。



建造船只

### 解说：调整自动贸易路线

船只容量提升后需要调整装载数量，或者殖民地建造工厂升级产品后需要调整种类，这时候就需要修改贸易路线。打开窗口后点击各码头的图标相应增减数量即可，注意修改后直接点X关闭，这样船队会从下一站开始执行新的设定。如果打勾确认的话则会使船队终止目前的航线，从路线的第一站从头开始，这样就会使贸易出现混乱。

很快两个殖民地的规模都会扩大到覆盖了第二种资源，需要运输的特产更多了，也就需要造更多的货船。当建造第三艘货船后，原来的船队已经满了，怎么办呢？可以在码头管理中用新的货船建立新的船队，但那样还得再设定贸易路线。所以可以在原来的船队靠港时，把里面的军舰移到港口，然后把货船加入，变成纯粹的商队，而用军舰建立一支新的“护航船队”，然后再把两支船队编成一组即可。

### 解说：船队编组

选择第一位船长，点击第二个按钮，然后点击第二支船队或者第二位船长的头像，即可实现编组，两支船队会一起航行。注意，编组时目标必须在附近才行。

## 二、中期：发展人口抓生产

COMMANDER Conquest of the Americas

自动贸易路线开始运作后就有了比较稳定的收入，可以开始大量建造各种设施了，首先得建铁匠铺（Smithy），是绝大多数建筑的前提。早期两个任务完成后会接到建造宫殿的任务，但宫殿有一些前提条件，而且费用是25万，这个任务期限是30年，还不用着急。







### 解说：建筑

选择殖民地，点第五个按钮打开建筑窗口。建筑种类很多，目前列出的是推荐建筑，另一个卷标是列出所有建筑。开始不要盲目建造，会很快把资金耗尽的。很多建筑有前提条件，在旁边会有图标标明，右边会列出建筑的作用，下面是建造费用和所需时间，确认无误后点旁边的“建造或升级”按钮即可。

但是，如果在这时候开始盲目发展和建设，不小心就会破产，一定要保持有足够的资金用于购买特产以及支付船员工资、建筑维护费用等各项开支。不仅要考虑到建筑高昂的建造费用，还得考虑到建筑的维护费用。多个殖民地大量建筑加起来是一笔很可观的开销。另外，大多数建筑都有1～3级，随着年代会逐渐解开高级的建筑，升级时也同样要根据需要进行，越高级的建筑维护费用也就越高。

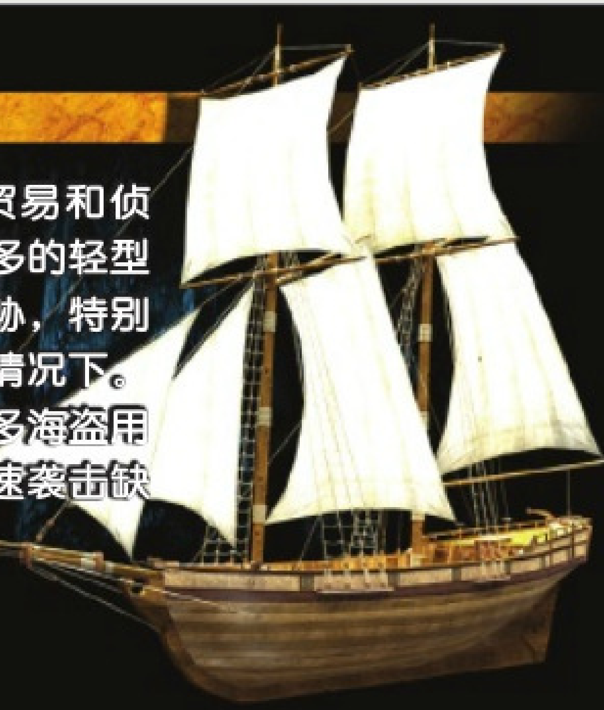
### 心得：不要太在意顾问的“无理”要求

顾问的大多数要求都太随机，不太合理。开始阶段如果你去完成顾问要求的任务，比如运送士兵、建造战舰等，就会占用资金，严重拖累初期的发展。而在发展阶段这些顾问其实也跟现实中的各种“专家”差不多，偶尔也有有用的，但是如果你都听他们的，非破产不可。很多要求都是不靠谱的。比如说要求拥有一队军舰，即使你已经有一支护航舰队，也是不会计算在内的，必须在要求提出后开始建造才行。而在资金只有十几二十万的时候提出建造造价18万（打补丁后27万）的堡垒也是害人。然后还有主教要求你把刚建好的酒馆拆掉之类的，这类要求统统不要理会。贸易顾问的要求几乎是完全随机，特别到中后期已经升级产品以后，还经常要求你运多少数量的原始材料回去，而且他要求的数量计算方式不合理，所以往往很难在限期内达成他的数量要求。所以，对于顾问的要求基本上可以无视，即使满意度掉到一般的程度也不用担心。只要收入稳定增长，按照自己的计划去建造，满意度自然而然就会上去的。有时候不用特意去做就会顺

**纵帆船**

*Schooner*

纵帆船是适合贸易和侦察的船只，拥有足够多的轻型火炮来对商船造成威胁，特别是在“船”多势众的情况下。很适合用于抢劫，很多海盗用它们组成小型舰队快速袭击缺乏护卫的孤单商船。

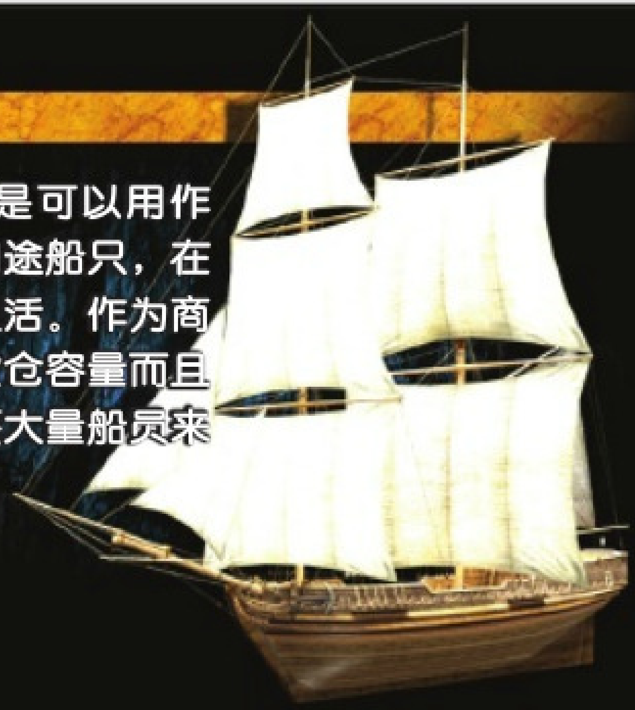


COMMANDER CONQUEST of the AMERICAS

**双桅横帆船**

*Brig*

双桅横帆船是可以用作战船或商船的多用途船只，在战斗中相当机动灵活。作为商船的话拥有中等货仓容量而且相对较快，但需要大量船员来操作。



COMMANDER CONQUEST of the AMERICAS

便完成任务，有时候则可以看情况，比如顾问的要求也是我们有打算做的，就可以顺便提前进行——比如在殖民地士气低落的时候着手建造教堂。其实只要完成一小部分任务，满意度就会迅速提升到最高。只有贸易顾问是最难搞的，后期频繁提出很难完成的运输任务。

这个阶段要做的，就是继续提升人口，改进生产以及发展军事，至少要建立基本的防卫。

殖民地的人口有两个作用，一是人口增加会扩大城镇的SOI——殖民地周围的光环，决定能够覆盖到的资源。第2～4项资源都需要SOI扩大后才能覆盖到，不过有些殖民地似乎就只有两种资源，之后再扩大也没用。人口的另一个作用是提高特产的产量，而人口主要来源是从母港运送，所以不断运输是很必要的。当人口达到一定程度时就需要升级城镇中心（Town Hall）来提高人口上限，开始的上限是5000，建造第二级来城镇中心可提高到15000，升到第三级可提高到25000，这是单个殖民地人口的上限。在更新补丁之前，电脑对手的殖民地可以突破限制达到好几万。

在人口提高的同时，还要注意保持高士气。士气会影响在母港等待登船的殖民者数量，更重要的是，士气也是影响产量的关键。即使是25000人的殖民地，如果士气非常低落，那产量也会严重下降。其中一个关键，就是人口达到一定程度时必须立刻建造相应等级的医院（Hospital），否则士气就会不断下降。到1500人口就需要修建第1级的医院，之后到4500人口就需要第2级，8000人口需要第3级。建造兵营并运来士兵会让居民放心而提高士气。另外当有充足资金时，应该在比较中心的殖民地建造官殿（Palace），这意味着这个殖民地成为首都，会提升首都以及周围殖民地的士气。在士气有所下滑时，建造教堂（Church）、法院（Courthouse）等建筑也会有帮助，其中建教堂还会取悦大主教，而法院则是一些加工厂的前提条件。建酒馆（Tavern）、剧场（Theater）等也会让士气有些许提升，但如果士气在较高程度时能不建就不建，可以省点维护费用。而且建了酒馆后大主教会一直烦你，不断提出将其拆掉的要求。

在殖民地资料的窗口（选择殖民地后点击城镇的“头像”）可以调节税收，税收收入很有限，虽然可以用来抵掉维护费用，但是过高的税收会降低士气，反而得不偿失，在贸易顺利的情况下没必要收税。另外偶尔殖民地会紧急需求某样商品，在大地图上可以看到殖民地名字旁边有个“！”，打开这个资料窗口会看到需求的商品和数量。如果长期不能满足这个需求，就会导致士气暂时下降，所以应该尽量满足，在建立后备船队后可以让它从母港运来。但如果士气已经是100而且各项设施齐全，那就可以不用理会。

## 心得：人口控制

尽管发展人口非常关键，但在开始阶段应该观察殖民地人口数，在关键点进行一些控制。人口数的第一个关键点是扩大殖民地的“光环”到覆盖了第2项资源之后，这时可以暂缓运输，除非你可以明显看到光环再扩大一些就可以覆盖到其他重要资源。稍微控制人口的原因是：人数达到特定数量就会要求更高级的医院建筑，而高级医院还有高级铁匠铺等前提条件，两个以上殖民地的话所需资金就更多，发展过快负担太重。更糟的是，如果你过早冲到8000人口，而第3级医院要到1550年才有，那么这段时间内士气就会一直跌，而士气也是很影响产量的，得不偿失。当然，控制只是短暂的，一旦建筑可以跟上，就要恢复运输。

在发展人口的同时，还要建造各种原材料的加工厂。加工后的成品相比原材料，数量少便于运输，利润又更高，所以在有了一定资金后就要优先建造。不同类型的工厂加工不同的特产，要根据殖民地目前可以生产的特产种类而建造。有些原产品是直接加工成成品，这种加工厂造价会更高，通常有教堂等前提条件。有些则要经过两次加工，这种加工厂就比较便宜。

加工厂建造完成后，每月会自动从贸易站取走原材料，然后把成品放回去。一般情况下，很快就会在贸易站看到成品。建造完成后要记得调整自动贸易路线，改变装载的商品。

## 解说：加工厂的功能

雪茄工厂（Cigar Factory）：把烟叶（Tabacco Leaves）加工成雪茄（Cigar）。

纺织厂（Weaver）：把棉花（Cotton）加工成布料（Cloth）。

制衣厂（Clothier）：把布料（Cloth）加工成衣服（Clothes）。

甘蔗榨汁厂（Sugarcane Mill）：把甘蔗（Sugarcane）加工成蔗糖（Sugar）。

酿酒厂（Distillery）：把蔗糖（Sugar）加工成朗姆酒（Rum）。

钢铁冶炼厂（Iron Smelter）：把铁矿石（Iron Ores）加工成铁锭（Iron）。

铸造厂（Foundry）：把铁锭（Iron）加工成钢铁（Steel）。

白银冶炼厂（Silver Smelter）：把银矿石



建造加工厂

（Silver Ore）加工成银锭（Silver）。

黄金冶炼厂（Gold Smelter）：把金矿石（Gold Ore）加工成金条（Gold）。

宝石切割厂（Gemcutter）：把原始宝石（Gemstones）加工成宝石（Gems）。

制革厂（Tannery）：把兽皮（Hides）加工成皮革（Leather）。

皮革加工厂（Leather Crafter）：把皮革（Leather）加工成皮革制品（Leatherware）。

捕鲸船（Whaler）：把鲸鱼（Whale）加工成鲸脂（Blubber）。

榨油罐（Trypots）：从鲸脂（Blubber）中提取溶解出油（Oil）。

以下为DLC新增：

磨坊（Mill）：把小麦（Wheat）加工成面粉（Flour）。

面包厂（Bakery）：把面粉（Flour）加工成面包（Bread）。

锯木厂（Sawmill）：把树木（Wood）加工成木材（Lumber）。

家具厂（Carpenter）：把木材（Lumber）加工成家具（Furniture）。

皮毛加工厂（Furrier）：把毛皮（Fur）加工成皮衣（Fur Clothing）。

**海军运输船**

*Flute*

也叫做Fluyt，最初是来自荷兰的运输船只。它的船体非常适合航海，可以轻松地在外海上长途航行。拥有中等火炮，但仍然不是战舰的对手，应该尽量避免战斗。

COMMANDER CONQUEST of the AMERICAS



**印度贸易船**

*Indiaman*

印度贸易船是最高级别的商船，不过它并不是专门为贸易用途而设计的，船上装备有足够的重型火炮来自我防卫，它是最接近于战舰的商船。

COMMANDER CONQUEST of the AMERICAS



即使游戏设定在最高难度，电脑对手们似乎也没什么侵略性。如果是玩最初版本游戏的话，到最后各国也只有寥寥几艘船。游戏版本升级后，虽然电脑对手在早期就会大建船只，但至少前期到中期都很少会主动袭击你的船队或殖民地。偶尔发生的战斗都是船队碰到单艘战舰的海盗，除非是无护卫的商船队，一般都没什么危险。所以防守方面其实不用太操心，但是基本的防卫还是必要的。

开始时殖民地只能驻兵50人。先在殖民地建造一级兵营，把驻兵上限提高到500，暂时调整路线或者让后备船队运些士兵来，然后在手头比较宽裕的时候再建个堡垒，基本上就可以高枕无忧了。不放心的话，过几年再把兵营升级，第二级可以驻扎1000人，第三级可以驻扎2500人。这样殖民地就算是固若金汤了。堡垒对于防守有巨大作用，战斗中作为主要的防守单位，生命值高、攻击猛烈、射程远，建造了堡垒的殖民地要付出很大代价才能夺取。

除了以上提到的各种人口、生产和军事建筑，还有几种建筑：升级贸易站（Trading Post）会提高可以容纳的特产品数量，第二级提升到2000，第三级提升到3000，如果你运输船队多，容量大，没有出现产品积压也不用忙着建造。升级仓库（Warehouse）会提高仓库容量，但最高也只能到1000，如果使用中转站的做法可能会用到。




在殖民地信息窗口可以看到殖民地急需的货物

另外，如果殖民地附近有土著的村庄，就可以建造印第安事务办公室（Indian Affairs Office）和救济会（Mission）用于提升与本地土著人关系，土著的威胁不大，即使不友好也就是偶尔袭击殖民地，对于有防守的殖民地无法造成威胁，最多损失几个士兵或商品。但在钱多的时候还是可以顺便建一下，提高与土著关系后他们会提供殖民地光环覆盖不到的资源。

## 小窍门：中转站

当在一个区域内有多个殖民地时，让一支主要的商船队依次前往各个殖民地收集特产，或是在每个殖民地都建立与母港之间的运输船队——这样都太复杂且没有效率。有一种方法就是选择比较中心的殖民地作为中转站，建造速度快的船只把其他殖民地的产品运到这个中转站，然后由一支远洋船队运回母港。

当船队到了大规模扩充的时候，这个阶段就不能只依靠母港来建造船只了，因为一个港口每次只能建造一艘船，其他的要等。如果要建造多艘高级船就要等到猴年马月去了，显然不能满足商业和军事的需求。所以至少应该在一个殖民地建造船坞（Shipyard），并在需要时升级。

首先要建造更多的武装帆船克拉克（Carrack）加入到护卫船队当中，只是为保险起见。虽然很少看到电脑主动袭击，但这个阶段还承担不起万一商船队被袭击的损失。不过克拉克战力很弱，等过些年强力的西班牙大帆船（Gelleon）出现后就应该替换掉。然后就是根据殖民地发展情况，当一支船队一般不足以运输两个发展良好的殖民地的商品时，就需要建造更多的商船组建第二支船队，分别运输两个殖民地的商品。如果是在普通难度下不只两个殖民地，就需要更多。这些船队不一定都要护航舰队，受到袭击的几率还是很低的。

## 解说：船长等级和技能

船长通过交易和战斗可以获得经验值升级，玩到这个阶段你可能会注意到第一位船长头像上出现了个绿十字标志，选中他再点击头像，然后点+按钮，在列表中选择一项新技能点后面的+添加，然后再打勾确认即可。主要让他带领商队的话，−5%船队购买商品费用或者+5%船队出售所得的技能都是很好的。一般自动贸易的话，等升到第三级，船长也差不多要退休了。退休后船队会自动推选一个新的船长继任，但经验值和技能等都不会被继承。

另外还可以在母港建立一支2～3艘船组

成的后备船队，可以在殖民地出现特殊需求的时候进行运输，以及在殖民地建立兵营后运送士兵等。平时可以帮忙运输殖民地生产过剩的产品。

等到1525年海军运输船（Flute）出现后，可以逐渐用这种船全面替换早期的轻快帆船。海军运输船的货仓容量更大（基本容量60，升级后66），而且有一定自卫能力，五艘海军运输船组成的船队基本上不用担心一般只有单艘军舰的海盗威胁了。替换下来的轻快帆船可以和海军运输船混编组建更多的船队，或者用于军事用途。

### 解说：与电脑对手交易

这个阶段经常会收到邮件，某个电脑控制的国家提出交易，出售一些产品给我们。这些交易一般不用理会，因为都不太合算，而且只要你实力强大，得罪它们又如何，统统拒绝吧。如果你不小心点了同意，可能会纳闷这些商品哪里去了，其实是直接进到了母港的仓库中。

### 小窍门：分辨船队当前状况

当中后期有很多船队的时候可能不好管理，而且很多船长的头像差不多，比如有些就只是左右翻转一下图像而已（够懒的），老船长经常会年迈退役而由新船长接任，更不好分辨。但是可以通过下方船长头像边框的颜色来判断船队当前状况，紫色的表示正在执行自动贸易路线，绿色的是正在执行手动命令当中，而黄色的则表示目前是闲置等待命令当中。







## 三、后期：军事扩张

两个殖民地人口都达到25000，士气100，各种加工厂都升到第三级后，金钱就是几十万几十万地增长，很快就会达到好几百万。这个时候也没有什么事情可做，战役模式的重点就是搞好顾问的满意度，自由战役模式就是开始积极扩张了。


查看四个顾问的满意度


发生战斗时，可以看到电脑计算的双方实力对比

### 1.关于顾问的评价

四个顾问当中，只要发展良好，人口达到上限，士气高，教堂法院等各种设施齐全，大主教和皇家顾问的满意度肯定是处于最高的，即使从来没有刻意去做他们的任务。军事顾问也好哄，他关心的就是各个殖民地都建有堡垒（1级即可）、兵营（驻够士兵），还有根据其他国家的情况要求拥有足够数量的战舰和大型战舰。战舰其实完全可以建造很便宜的海岸战船凑数，注意战舰造好后要从港口拉出来组成船队才会计算在我方的战舰总数内。至于大型战舰，建造早期的武装帆船就可以了，随便造上二三十艘，军事顾问就再也没意见了。而在我方经济实力雄厚、战舰数量很多的情况下，其他国家也不会贸然进攻。最难搞的是贸易顾问，困难模式下可能是条件计算方式有误，他总是嫌运回母港的产品不够多，经常提出天文数字般的贸易任务。就说最终成品吧，即使有十几个殖民地都升级了工厂并全力运输最终成品，也仍然无法在期限内完成任务，何况还不时提出运输根本没怎么生产的半成品的任务。对于贸易顾问，笔者没找到令他满意的方法，据说有人通过运面包回母港，然后利用没有售价的特点在仓库和港口之间反复买卖的方式完成，有兴趣的玩家可以试一下，争取能让最后的评价好一点。

### 2.海战和港口战

军事方面分为海战和港口战，海战可以让战船去找海盗船或其他国家的商队打，缴获他们的船只，但注意不要跟多个国家同时开战，如果惹得他们都来打，日子也是很不好过的，一次最多得罪一两国即可。游戏中的战斗又分两种，发生战斗时窗口中会显示双方船只，上方是电脑计算的双方船只实力对比，下面的按钮，第一个是逃跑（如果是被攻击）/取消攻击（如果是主动进攻），第二个是手动控制作战，第三个是自动战斗。

手动指挥战斗的过程会很缓慢，但指挥得当往往可以以弱胜强，以少胜多，当然指挥不当也会有反过来的情况。比如海战的特点其实是速度快、转向灵活的船只有优势，得利可以进攻，不利可以逃跑，而造价昂贵

**一级战列舰**

*Ship-of-the-Line*

一级战列舰在三层甲板上装备了重型火炮，可以用一侧的炮火对目标造成严重破坏，但最有威胁的还是用在单线队形当中。没有任何船只可以抵挡这种舰船排成一线时接连不断的轰击。

COMMANDER CONQUEST of the AMERICAS



**三级战列舰**

*Ship-of-the-Line 3rd rate*

这种战列舰设计用于单线队形，这样它们可以在驶过敌人船只附近时，连续高速地用侧舷火力攻击，其火力可以压过护卫舰，但没有快速船只那么灵活。

COMMANDER CONQUEST of the AMERICAS



的大型战舰——如最终极的三级战列舰（Ship-of-the-line，3rd）和一级战列舰（Ship-of-the-line，1st），虽然威力巨大，但行动非常缓慢，笔者曾经在漫不经心冲向敌人的情况下被多艘商船击沉。而且如果敌人选择逃跑，速度太慢也根本追不上，勉强追赶只是浪费时间，最后一无所获，这样也就失去花费时间指挥海战的意义。像这种情况下就应该选择自动作战，当这种方式开始时，电脑会通过计算双方实力来迅速得出战斗结果，在这种方式下大型战舰总是可以完胜海岸战船和商船，也节省时间，缺点就是只能击沉，无法俘虏任何船只。

所以建造什么样的船只、选择什么样的战斗方式要看你的目标，如果你只是为了削弱它国实力，就可以多造当前最昂贵的强力战舰，守在其他殖民地外面，通过自动战斗消灭敌人船队和海盗船。如果你是为了指挥海战的乐趣，为了俘虏船只，就可以多造速度快、灵活的船只并进行相应的升级。

进入海战画面后游戏采用RTS的方式进行，不过船只的移动很缓慢，如果设定真实度为“模拟”的话还会受到风向影响，必须很有耐心地选择和移动船只，调整航向，尽量让船只侧舷对着敌人，在对方进入射程内时才能开炮攻击。尽量让敌人船只进入我方多艘船只的炮火范围，而自己则要避免这种情况。

指挥海战时，炮弹有多种选择，默认的是攻击船体的，最后会击沉对方船只，有时对方会在形势不利的情况下举白旗投降。我方也可以进行这样的设定，让船只在不妙的时候投降。举白旗的船只无法控制，也不会继续受到攻击，战斗结束后如果失败会被对方俘虏，但如果胜利的话就可以得到保全。如果是为了俘获对方船只的话，就要选择伤害水手的炮弹，水手打光了就可以俘获敌船。又或者可以利用速度优势接近后选择登船作战，通过消灭敌船的士兵来夺取，不过越强的战舰就越难俘虏。当然，这种途径更多只是提供一种指挥战斗的乐趣，通过这种方式“致富”或者扩充舰队是很没有效率的。从大局来说，在稳定的经济支持下大量造船才是上策。消灭电脑对手的船队后他们很快会建造更多来补充，真正要取胜就必须夺取他们的殖民地。

夺取殖民地其实在前期还没有高级兵营，港口驻兵数量较少，还没有建造堡垒的情况下进行比较容易，到中期就会变得困难，而到后期在终极战船的支持下又会变得容易，这是港口战的特殊设计所决定的。



海盗船只会随着新船只的出现而升级，到后期也有一级战列舰了

本游戏打过补丁后，港口战可分为两种情况：如果港口没有堡垒，就只能进行自动战斗。这种战斗比的不是战船的实力，而是士兵的数量。比如说，如果港口有2级兵营，1000士兵，那么一整队价值几百万的一级战列舰也会覆灭，因为士兵数量处于劣势。只有在士兵数量超出很多的情况下才能



能打又能跑，机动灵活的纵帆船也是海盗的最爱

取胜——比如1500比1000。但如果是1100比1000，也会失败，而且对方损失还不大，往往只有两三百。所以这种港口战的关键是：士兵数的压倒性优势。这就是前期夺取殖民地比较容易的原因——你可以通过建造仓位较多的海岸船只，甚至是商船，装满士兵，三队编成一组，这样就有700～800人，很容易夺取这个阶段只有500士兵的殖民地。同样在后期也会比较容易，因为1600年印度贸易船（Indiaman）这种终极商船的出现，一艘货仓容量就是200，选择仓位提高10%的升级项目后是220，然后再选择一个有船队仓位+20%被动技能的船长，那五艘船就可以载1320名士兵。这样的船队加上一队战列舰，就可以从电脑对手手中夺取任何殖民地，因为对方的兵营一般都是二级，只有1000士兵，还没有见过有2500士兵的。

## 小窍门：提高船长等级

船长的很多技能对于战斗是很有帮助的，比如+20%仓位的被动技能对于港口的自动战斗就非常关键。而提高旗舰射程、精确度等威力大、冷却时间短的主动技能在指挥作战时作用也是很大的。所以率领主力舰队的船长最好先提高等级，多学一些技能。这可以通过两种途径，一是大量进行自动海战，消灭海盗和商船队来获得经验值；二是先让船长带领大型商船队进行大量贸易取得经验值，升两级后再调过来指挥战舰。

如果港口建有堡垒，就是另外一种情况。这种情况下绝对不要选择自动作战，那是鸡蛋碰石头（不过电脑对手打我们的殖民地结果往往是虽然失败，却可以摧毁我方堡垒，害得我们还要花一年多和18万资金重建）。对付有堡垒的港口，必须先进行手动指挥作战。最好用一队顶级战船进行，另外在港口外准备一队装满士兵的印度贸易船（如果还没有这种船，可以用容量最大的商船或海岸船只三队编成一组）。

进入海战画面后，你会看到呈“几”字形的港口，根据港口堡垒的等级会看到2～3处火力点。其中在西侧外角的地方固定会有一处堡垒，是生命值最高（如果堡垒等级高可达到6000）、火力最猛的。此外还有1～2处1000生命值的火力点，它们会随机分布在港口沿岸，如果是刚好在堡垒旁边就会很难打，如果是在凹处底部或者东岸那就简单多了。


三级战列舰拥有强大的火力优势

笔者港口战打得比较多，根据经验，升级过船壳的顶级战舰有很大优势，一般战船的话，在没有对堡垒造成多少伤害之前就会被迅速击沉了。比如后期一艘一级战列舰+两艘三级战列舰基本就可以完胜数千血的堡垒。开始先集中火力对付堡垒，根据船只的射程，在堡垒前自东向西一线驶过（不要重叠），调整好船只侧面所对的方向，在可以攻击到堡垒后频繁使用船长的各种技能（暂时提高旗舰的精确度、提高射程、高伤害的炮击等），然后再掉过头来自西往东走一番，基本上都能把堡垒轰掉。这些终极战舰的船体生命值很高，不容易被堡垒击沉，而且火力猛烈。然后再排好队耐心驶近其他火力点，三两下就打掉了。



超大容量的印度贸易船

打掉堡垒后手动指挥战斗取得胜利，但是港口的驻兵还在，紧接着就会进入自动作战界面，这时千万要选择取消攻击，否则一队高价战舰就报销了。这时就需要把船队跟已经准备好的印度贸易船队编成一组，再进行自动作战，或者用1～2组载满士兵的商船/海岸战船队。这样就能够夺取殖民地了。但是夺下来后船队先不要离开，这时港口没有士兵，没有堡垒，很容易被敌人夺回去的（当然重新夺回来也同样不难）。赶快运兵过来，并且开始建造堡垒。

## 3.和解外交及战后建设

在攻击电脑对手的船队或殖民地以后，大主教很快就会表示不满，并要求你与交战国达成和解，跟“三国志”某一集里面的汉献帝似的。这也是一次最好只跟一国、最多两国开战的原因。刚开打就得通过外交途径和解不是吃饱撑的么？其实达成和平最好的办法就是消灭对手！困难模式下电脑一国就2～3个殖民地，一鼓作气给它都打下来，再等几个月这一国就灭了，然后大主教就乐了：好样的，你达成了和平的要求！



外交界面

### 解说：外交

游戏中的外交很少用到，除了用漏洞来骗电脑对手的钱。点击天平图案左下角的图标打开外交界面，可看到各国实力排名、殖民地和船只数量等。点击各个对手下面的按钮可以跟他们进行谈判或宣战。电脑对手都是先宣战后进攻，我们嘛，直接攻击对方殖民地或者船只即可开战——打仗无需那么多讲究。谈判时可以看到双方的“筹码”，包括金钱、宣战、达成协议、停战、结盟等。你可以把自己的筹码放到“桌面”上，然后看对方会不会接受。如果你实力非常强大，即使先开战攻击对方，提出停战对方有时也是会接受的，甚至不用你提，对方主动提出停战的情况也有。



战役模式到1650年结束

需要注意的是，打下殖民地后，要尽快进行必要的建设和安排船队建立新的贸易路线，如果只顾着夺取殖民地而忽略经济，在中后期很快就会因为这些殖民地大量的建筑维护费用，再加上一些产品可能已经出现饱和的现象（母港的贸易站最多只能容纳3000单位的产品，要等缓慢消化掉以后才能继续卖给它们，如果是三原始宝石之类的殖民地，这会儿不管是原始宝石还是成品都很难卖出去），很容易开始出现入不敷出的现象，资金迅速减少而导致破产。

游戏的后期就是按这样的策略逐步打下各个殖民地，最后恭喜你，征服了美洲大陆。P

"看过《李献计历险记》吗？"

"看过。"

"感觉如何？"

"有趣的片子。不过我认为，和意识流相比，另有一种手段更容易营造引人入胜的效果。"

"是吗？是什么？内涵化？"

"不，林晓姐，我们这里讨论的是表现手法而非中心思想。我的答案是——圈套。"

以上内容摘引自我与一位作者的对话。至于这段对话与下面的两篇文章存在何种关联，大家看过就知道。

——林晓




# 暗夜街

■重庆 煌煌



## 1

在我的记忆里，有这样一幅挥之不去的画面：大约十年前，当我站在寄放《北方档案》的那条街道的尽头猜测自己的未来时，我这样想到，我的过去一片朦胧。

和绝大多数人一样，我在用许多时间经历过许多事情之后，会用更多的时间来回忆这些事情。凭借回忆，我把那幅在时光中褪色的画面一次又一次翻新。就这样，一幅早已不复存在但我曾经置身其中的画面与回忆中的时光，好像两条奔腾不息的河流般在我的脑海中交错着。我的记忆也在一天天地消瘦下去。

以上便是这篇小说的开场白。我希望你能够留心那条在开篇就出现，但又不仅仅存在于小说中的街道。一条把自己暴露在"发光体"炙烤之下的街道。请不要轻易忘记它的名字——暗夜街。

"发光体"是新维多利亚时代的骄傲。大卫王命令科学家制造的一种取代太阳的照明装置，它的效果并不比商业间谍最近才从魔法师手中窃来的"文艺复兴"差。现在的人们始终相信魔法比科技高明，但是在我用记忆抓拍那幅画面的年代，这种印象是颠倒过来的。我想，这正是我曾经用如此鲜活的形象，在那幅画面里久久不愿离去的原因。

那是在暗夜街的尽头。

在我离开暗夜街的整个过程中，枪声一直在尽头处的那栋阁楼周围持续着。

我没有回头，我只是想象她和我并肩走在暗夜街上。她走在我的左边或是右边并不重要，重要的是，她一定会陪我走到这个世界的尽头。

然而我是一个人离开暗夜街的，带着那本装在黑色手提箱里的《北方档案》。

## 2

冬日的索利拉常常飘着漫天的雪花。我站在阳台上，看见山脚下的城市已被白色笼罩，不由得回头多看了一眼，身后绵绵不绝的山脉亦是白雪皑皑。"文艺复兴"失去作用之后，整个世界几乎在一夜之间变成了冰天雪地。要不了多久人们便会无法忍受这种没有太阳的冬天，但是对于政客来说，这是一个少有的暖冬。

来自山谷的风从身前掠过，那种强烈而又熟悉的感觉又回来了。

我的那个形象一直沉睡在这种感觉中。如果赋予这种感觉一个寓意，便是那幅挥之不去的画面。具体来讲，这幅画面没有任何色彩，然而它蕴含的美丽依旧在止不住地流动着，经久不衰。这些美丽全部来自于那个鲜活的形象。我曾经试图把这个形象交还给索利拉，但是现在它破碎了，于是我必须加倍向索利拉索取。因为我始终无法忘记，当我转身离开暗夜街的那一霎那，从街道尽头传来的枪响。我知道在那无数枪响之中，有一声必定属于她。她倒在自己的血泊中，温柔至死。可以想象，她死在了我的怀里。

那里温暖吗？

我从来没有体验过自己的怀抱。

她曾说自己对这个世界太过残忍。十年后的今天，当我向索利拉复仇的时候，我从这句话中看到了自己，看到了那个鲜活的形象之中隐藏着的罪恶。但我无法停下复仇的脚步，正如同我无法在暗夜街停止思念或是追悔莫及。

一切都太晚了。

因为大雪来得太快。

## 3

进城的费德南公路和出城的73号公路已经被军方控制。在检查站前排队等候盘查的时候，我掏出黑色手提箱里的笔记本写起了日记。我有写日记的习惯，这个习惯是从十年前开始的。离开暗夜街之后，我不得不用这种古老的形式来温暖滞留在心中的那最后一丁点依恋。我曾经只是一把匕首，一个被科学改造的人，7.8摄氏度是我的标准体温，我的血是冰冷的。而我的心已经先冷。

我或许不应该在日记中把自己称为一把匕

首，那样读起来像一篇小说，而非一篇目的在于反省的日记。我应该解剖自己，而非像一个小说家那样写下如此做作的开头——“在我的记忆里，有一幅挥之不去的画面……”。

管他的。二十年前，甚至比二十年前更早的童年，我的确凝视着国家图书馆那些浩瀚的藏书萌生过成为其中一员的念头。是的，我有些忧伤。忧伤使我变得冷静，面对那些狡猾的政敌，我的确应该加倍冷静，否则我会死在这场大雪停下来之前。

我摇下了车窗。

“下午好，先生。”一个全副武装的士兵弯腰对我说，“请出示你的证件。”

我从怀里掏出一本红色的证件，然后递给……

——不，我是说我应该从怀里掏出一本红色的证件，然后递给士兵。

但是那本证件现在不在我的怀里。



“先生，请快一点出示你的证件。”

我急急忙忙把全身上下里里外外翻了个遍，都没有找到那本红色的证件。

士兵的脸色不好看了。

一秒钟之内，三种脱困的办法像脱缰的野马一样从我的脑袋里奔了出来。

猛踩油门，撞断眼前的护栏，吸引检查站的士兵追击我，总之想办法尽量拖延时间。这是第一种办法。

我放弃了第二种办法，拿出身上的现金贿赂士兵。

我选择了第三种办法：推开车门，在大庭广众之下抬起手枪，士兵应声倒地。没有任何悬念，所有人的目光都聚焦到了我的身上。

我一点都不紧张。我非常清楚，根据《北方档案》的记载，一个小时之后，大雪将永远不会停下来。那是六道魔王重生的时刻，科技将再次取代魔法成为这个世界的主宰。这场政变在十年前就埋下了伏笔，并没有什么奇怪的地方。只是，我正在写的这篇小说让这场简单的政变变得复杂了。

接下来，我会用小说的笔法将这场政变变得更加诡异，如你所愿。

## 4

十年之前，当我试着去爱的时候，我彻底放弃了。因为暗夜街失去了所有神秘的意味，其中最重要的一个原因是，大卫王将它置放在“发光体”的中心位置，从此以后，它的身上再也没有了夜晚流动的气息，变得像一位躺在汉白玉台阶上的人体模特一样光明。这条街道的命运是时代造就的，没有任何人可以阻挡。人在任何情况下都是渺小的。尽管我不承认那所谓的命运，但是我不得不承认个人力量的局限性。这是上帝给我们每一个人的诅咒，我们不可能超越它。但是大卫王试图打破这条戒律，超越过去存在的上帝，超越现在存在的上帝，超越未来存在的上帝，他以为他可以凭借一个人的努力超越所有时代。于是他把他的治国理念告诉了南方的科学家，科学家们按照这个理念设计出了取代太阳的“发光体”。“发光体”不仅仅只是一件科学的杰作，它更反映了大卫王时代的精神风貌。这种精神风貌完全建筑在大卫王一个人身上，所以他是那个时代的孤胆英雄。尽管那个时代早已灰飞烟灭，但那正是本篇小说中发生的政变的唯一原因。

政变发生时，我在距离索利拉市政大厅20公里的费德南公路上开枪打死了一个年轻的军警。看着他倒下的瞬间，我突然有些感伤，他的家人在得知他的死讯后肯定会很伤心。但是这是必须的。我把我枪杀他的动机提升到改变历史的高度，然后我的愧疚瓦解了。我的愧疚之情不止一次地瓦解在义正词严、道貌岸然的说辞面前，我的软弱需要这些说辞作为逃避自我惩罚的借口。我不得不承认我是软弱的，这使我在十年之后看到大卫王在作为一个人时却能感觉到近似于神的无情。当我的双脚踏在市政大厅前的大理石台阶上时，我情不自禁地想起第一次和大卫王见面的情景。



那是一个夜晚，温柔的不仅仅是窗外的夜色，更有整座富丽堂皇宫殿的灯火阑珊。

我以一个来自北方的外交官身份觐见国王。我可能在单膝下跪的那一刻，多多少少猜想到了未来十年内我将直面的命运是何种形状。我用一颗必死的心，唤起了整个身体对于冷兵器的热情，我消融在这样一种热情之中，化作一把匕首。然后我把我自己插进了大卫王的背脊，他一定能感觉到人心的冰冷，接着是用力向下拉出的一条裂痕。那个时候我明白所有真理都来自于仇恨被完全释放的那一霎。那一霎可以是一个动作，也可以是一种感想。总之，它让人超然物

外，如痴如醉。这就是那一刀给我的全部启示。

从此以后我自以为变得冷漠无情。

只有冷血的人才有资格拿走魔法师的至高宝典——《北方档案》。

如果说我看穿了大卫王的无情是人间悲悯，那么我自己也逃脱不了这种悲悯的宿命。

人终究无法成为神。所以人间只有一段段流传的神话而已。



## 5

后来很多人都问我，政变的那天你如何到达市政大厅。我指着腰间的佩枪说，全靠它。当然这只是一个混淆视听的谎言，我必须四处大放烟雾弹，让流言蜚语的迷雾把我包围。我对他们说我开枪杀了一个盘问我的军警，他的眼睛是蓝色的。我当然不可能在大庭广众之下杀人，因为我是一个刺客，刺客最重要的不是刺杀目标，而是隐匿自己，时时刻刻让自己躲藏在黑暗之中。当我被那个军警索要证件时，我立马从怀里掏出来一本。

"《星期六晚邮报》的编辑？"

"是的。"

"我喜欢你们那个'游戏生活'栏目，攻略写得不错。"

"上期的《<魔兽世界>考古疑案》看过了吗？'"

"当然。写得不错，史料引证得非常详细。"

"我是主笔。"

他看了我一眼，仿佛早已和我达成默契似的。

我接过证件说："谢谢。本期专题是《PSP硬件考》，骨灰级玩家不可错过。"

他微笑着让前面检查站的军人放我通行。

我就这样伪装成一个编辑，把证明总督有罪的证据《北方档案》带到了市政大厅。军方的同事靠这本薄薄的日记向最高法院申请到了逮捕总督的命令，非法的政变从此得以在合法的外衣下践踏神圣的宪法。这就是十年之前大卫王退位后政客们期待的王朝复辟。我非常荣幸地成为了这个历史时刻的见证者。

一个百分之百成功的刺客或是一个常胜将军往往比不上一个满嘴谎言的小说家。

我要说的是，各位读者时时刻刻不要忘记这只是一篇小说，我既然可能扮演一个刺客，也就可能扮演一个编辑，更有可能我只是一篇故事的作者。请原谅我的故弄玄虚，以使你读到现在有毫无收获之感，然而你要明白，这就是生活的真谛，真真假假，假假真真，我现在要告诉你的就是真相，我杀死了大卫王，我杀死了新维多利亚时代的骄傲，也可能是历史运转成千上万年才会遇到一次的骄傲，我是这篇小说中所有人和物的主宰，我拥有一切权利把笔下的人物像积木一样挪来移去。这也就是时至今日我为什么能够如此自信，用文字欺骗每一个爱过的女孩的原因，因为只有我一人拥有力量将那隐藏在身体之中的罪恶暴露在光天化日之下。其实你也可以，不过你放弃了。你选择放弃的时候，我正走在暗夜街的街头，那个年代一片漆黑，我感觉到黎明的曙光从我的眉头射进我的喉头，我突然发现那一秒的黯然神伤仿佛久违了一个世纪，我停下复仇的脚步，整个趴在马路中央，慢慢地失去一切生命的动力。我试着与这个夜晚融为一体，在无形的空间中消融掉自己的一切。





我就这样趴在地上看着她，看着她，转身走失在一切年代里。

然后我突然失去了对她的那种感觉，似乎已经是一万年前的事；我又想要把她拥抱；一瞬间之后，我成了孤家寡人。

## 6

以上便是大卫王临死之前口中的呢喃，作为史官的我，站在病榻一侧，用鹅毛笔记录下了这一切。

初秋的重庆是惬意的，我一个人沿着滨江公路走向码头。随着时间的流逝，记忆的某些部分呈现出奶酪一样的空洞。我为了填补这些纵横交错的空洞，开始了回忆。

在另外一个回忆里，我承认，皇帝驾崩的那一年，我在自己的想象里爱上了一个人。

秋天就这样来了。




"人为什么要执着于信仰？蒙昧时期的人类出于对未知自然力量的恐惧，于是塑造出具体可见的偶像去祭拜来作为寄托希望的手段；开化时期的人类出于对不同形态文明之间血腥斗争的恐惧，于是塑造出不可知的偶像来祈求能够得到救赎；发展时期的人类逐渐领悟了自然现象的奥秘与民族冲突取胜的要领，不再去崇拜虚幻的偶像，但对于自身存在意义所固有的莫名恐惧依旧让他们无法舍弃信仰——空虚的偶像虽然已经逝去，但崇拜行为本身却没有消亡——计算机，互联网，股票与金融信贷体系，诸如此类，各种声名显赫的高科技产物与新形态概念后来居上，成为了新信徒信仰的对象。

"作为文明的传承延续者，人这种高等生物难道注定无法摆脱信仰这种行为吗？我的看法是：无论答案如何，作为拥有自主意识的智慧生物，通过自发性的思考而非跟风盲从才是获取正确结论的关键。作为单独的个体，个人的智慧可谓无足轻重，但如果每一名个体不再作为沉默的大多数转而愿意进行思考与交流，那么通过汇综不同的观点来对群体观念进行甄选与修正，这难道不是寻找真理的正确方式吗？

"正如作为偶像的你所拥有的符号意义一样，作为概念像征的我也不是什么单独存在的个体：我所代表的是一种意志，一种坚信'引发独立思考'远比'盲目鼓吹崇拜'更有意义的观点，一种被所有良知未泯的创作者奉为至高信条的坚定信念。只有谎言才会畏惧怀疑，真正的真理永远不会惧怕争论的考验。"

神明沉思着，说："你的动机无可厚非。但是，我的存在意义本身正是完美传承自前一代的正确理念，一种无懈可击的完善。因此，我的存在是完美的，不需要进行讨论与争议。"

"不，你的完美仅仅是一种假象，一种毁灭的形式而已。"

"为什么？"

"当一样东西封闭自己来对抗灭亡的命运时，它仅仅是死于另一种形式的死亡。"

空荡荡的裁判所中寂静无声。

作者死了，灵魂来到了神明的裁判所。

神明翻开了厚厚的大法典。

神明说："你的一生充满了罪恶。你原本是个聪明的家伙，但错误的选择让你把智慧化作了狡黠。你像饿鬼一样贪婪地嚼食知识，但你的才智除了让你变成可悲的无神论者外再无其他价值；我的信徒虔诚地捧起出自我手的神迹，树立起我的神圣品牌，齐声咏唱着虔信的口号；你却要质疑经典，诋毁偶像，嘲讽信徒，甚至连我神圣的存在价值都要加以否定。你的恶行无可辩驳。"

作者说："我的确做过这些事情。"

神明翻开了作者的作品集。

神明说："你的一生充满了罪恶。你不仅仅满足于成为反对我的代表，你还将你的言论、你的思想写成文章，去欺骗那些纯洁无知的阅读者，毒害我那些虔诚的信徒。你的文字充满了不净的理念、疯狂的主张与恶毒的中伤，你的文字让我的信徒不来专心祭拜我完美的神迹，却要去与你展开冗长而毫无意义的争执。你用狡诈的言论让我的信徒张口结舌，你用罪孽的文字让我的神圣招牌蒙上灰色的阴影，你的恶行无可辩驳。"

作者说："我的确做过这些事情。"

神明合上法典与作品集，说："我一定要把你送入地狱。我必须要把你送入地狱。"

作者大笑："你不能。"

神明对作者说："为什么我不能送你到地狱？你有什么理由？"

"因为我知道这场闹剧的价值。因为我知道你是个什么东西。"

裁判所一下子变得寂静无声。

被告席上的作者开始慢慢踱起步子：

林晓：在今年3月上的“读编往来”中，曾经刊登过资深攻略作者枫红一刀流的自述小传。其实，除了攻略写作外，这位货真价实的老玩家个人生活是相当丰富多彩的，本期就让我们来看看这篇名为“漫展游记”的小文，或许能从中发现这位大家熟悉的老作者另外的一面：

# 沈阳漫展游记

■辽宁 枫红一刀流

8月17日，我家的小朋友说要去动漫展玩，这才知道最近在辽宁展览馆有展出，全称是“2010中国沈阳（第二届）动漫电玩博览会”。虽然本人整天把玩电脑游戏绝不是什么落伍于潮流的大叔，但说实话对动漫领域还是比较陌生的。再说我好静厌动，本是极不情愿凑热闹的，可耐不住老婆苦口婆心的教诲，终于在耳朵起茧之前，以十二万分的决心对小朋友说道：“换衣服，下楼！”

中午时分来到辽展，比较奇怪的是大门没有拥挤的人潮，大厅的游客也寥寥可数，一问之下才知道今天已是展会的最后一个下午了。以我对这类展会的了解，最后一个下午意味着曲终人散，门可罗雀，总之就是没什么可看的。不过，为了遂小朋友一个心愿，还是痛快的买门票吧，20元一张，价格还算合理。

检票进入展厅，立刻就被热情的Coser堵住了，排在最前面的是一位身穿日本和服的姑娘，脸上挂着清纯甜美的微笑，像一泓清泉凉透心脾，只见她略带羞涩的问道：“大叔有票根吗？可以给我吗？”大叔？呃，大叔我的最大的优点就是不忍拒绝她人的请求，比如吃饭，比如喝酒，再比如求票根。于是，爽快地交出了票根，也不知是干什么用的。

举步往1号馆行去，腾讯、网易、完美时空这些网游厂商的展台已经人去楼空，只有摆着数排街机的展区依旧人头攒动，一群姑娘小伙施展拳脚，斗得热火朝天；四下往来穿梭的Coser形成一道亮丽的风景，有忍者，也有怪兽；有御姐，也有萝莉，他们的存在稍稍掩盖了展商撤柜的空虚和萧索。

逛得无聊，便邀请那些路过的、休息的或卖呆的Coser一起合影，自始至终她们始终保持着亲切的微笑，摆出各种造型来配合拍照，在整个游览的过程，我从没有被任何Coser拒绝过——哪怕是委婉，真的很让人感动。这些爱好者真的很不容易，有些COS每次都要化上几个小时的妆，穿着华丽但厚得要命的服装，站一天下来就像在水里浸过一样。我很敬佩她们，每次合影照相之后，都会真诚的鞠躬道谢。




展馆入口，人不是很多



卖周边的小店，编辑部的宅人表示海报没什么特别的，至于抱枕嘛……（不要问我这是谁说的……）



“花姑娘合影的干活！”

在1号馆的后面还有一个隐藏的展馆，这里亮相的是首届中国青年艺术动漫大展。墙上挂满了各位漫画青年的精彩作品，尽管相比外面冷清一些，但那些风格各异的原创动漫佳作，还是值得驻足品味的。由于这里游客罕至，于是诸多Coser便选择了这里作为休息场所，有的吃盒饭，有的补妆，有的聊天玩手机，总之都在放松自己准备重新登场。

来到3号馆，这里正举办“盛装Cosplay大赛”，据称有些国内的元老级选手参赛，不过我可辨不出他们的身份，只能在涌动的人潮中掂着脚尖瞧个热闹。在舞台附近是热闹的贩售区，有很多不错的动漫周边产品出售，例如忍者的手里剑（飞镖）、日本武士刀（当然应该是仿制的道具……吧）、丝袜制服、美女抱枕等等，应有尽有。还有大量的写有文字的胸章也很受欢迎，不少游客就佩戴着诸如“至今单身”、“闷骚”等等文字的胸章招摇过市。

下午三点钟左右，我和小朋友的脚都走疼了，于是便买了一些杂七杂八的纪念品挟裹在人流中离开了展馆。尽管是最后一天来到这里，倒也算是不虚此行。从这次展会中我依稀看到了沈阳动漫产业崛起的前景，真心希望沈阳浑南动漫产业基地在几年之内能真正成为中国的“动漫之都”。明年或者后年的动漫展，我会争取第一天到的，希望能够早日见证那一刻的来临。P



《KOF》的Coser……注意左边一身皮装的K'，拍照的时候可是八月



十分“时毛”（这俩字我没写错）的《死神》Cosplay




国内画手的原创作品

林晓：林晓：细心的读者可能会注意的，在前两期的“责编手记”中，编辑部对《星际争霸Ⅱ》这部大作的反响似乎相当平淡。其实，虽然这次的游戏剧情没能在编辑部引起什么波澜，对于竞技方面众人也表示“有待时间考验”，但有心思点评细节的编辑还是存在的，一起来看：

# 《星际争霸Ⅱ》看图说话点评合辑

## 警徽，联邦与邦联

繁体中文版《星际争霸Ⅱ》的汉化彻底程度值得称道，不过白璧微瑕的Bug也不少，例如这个徽章的铭文翻译就有点问题——你能看出来错在哪里吗？

放一张英文原版截图做对比，注意左半圈上的“confederate”，这个词的意思并非“联邦”而是“邦联”——联邦与邦联是两种截然不同的体制，这可不是什么回字有四种写法的无聊噱头。




## 真空飞行动力学

经过本人长期不懈的努力研究，终于解开了“飞龙能在真空的宇宙中逍遥地飞行”这个堪称《星际争霸》一大奇观的谜题——个中奥秘实际上与克苏鲁神话(Cthulhu Mythos)中的“星间骏马”拜亚基（Byakhee）的飞行原理是相同的：以太动力学。



很好，有理有据的经典出处在此，这下应该都满意了吧。

## 头号猛男



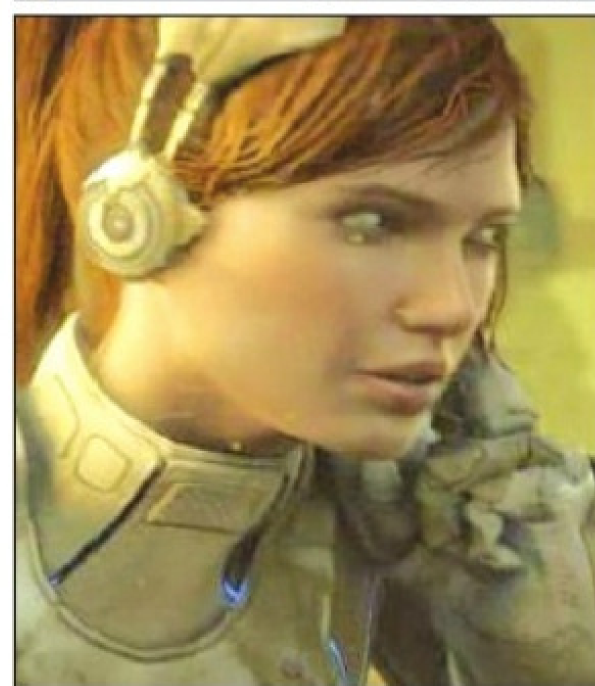
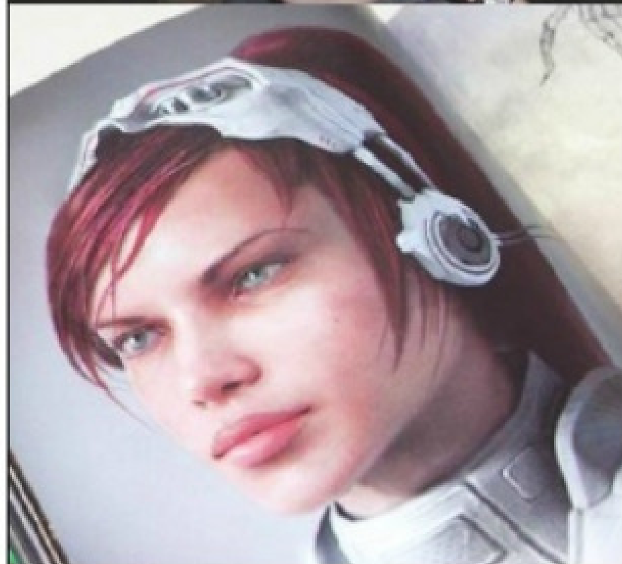
身穿移动式监狱！肆无忌惮在头盔里大抽雪茄的猛男！某宇宙第一电子竞技大国（号称）年龄审核的头号大敌！

——除了以上这些头衔外，有关这位《星际争霸Ⅱ》的头号莽夫我想采访的只有一句：

“穿着这玩意你怎么上厕所啊？”

## 从美女骷髅到美女




从《星际争霸》中的大嘴骷髅“美女”到《星际争霸Ⅱ》中的基本符合正常人类审美观的正宗美女，相隔十年的两代人物设定进步不可谓不明显——不过这张状似原画集插图的东西又是咋回事？

另外，有关右边这幅四格漫画的详细介绍请参考上期的“网罗天下”栏目。

# 声明

针对本刊前期“周年庆系列礼包”广告相关文字，本刊特作如下声明：

1. “周年庆特制《三国杀》礼包”中附带的桌游牌套、桌游收纳包以及《三国杀速查手册》，不是游卡桌游的“官方授权”产品，其中桌游牌套和收纳包仅为《大众软件》15周年庆系列产品；

2. 《三国杀速查手册》非游卡桌游官方人员撰写或指导撰写，文字内容来自本刊特邀的作者，本刊不保证手册中所述内容正确无误，如有分歧，请以游卡桌游出版的《三国杀官方攻略本》及官网Q&A的标准答案为准。

3. “周年庆特制《三国杀》礼包”产品中附带的《三国杀标准版》和《三国杀神话再临——林》为北京游卡桌游文化发展有限公司生产的正版产品。

特此声明。

第一次结识"大软"是在2007年。那时，同学拿来了一本"大软"（我只记得里面有连载Windows Vista的体验报告），我顿时就被这种"软件+游戏"的风格吸引了。但由于当时资金有限，购买不便，所以很快就结束了"大软"的初体验。

今年5月，我终于有了足够的零花钱，欢欢喜喜地买到了5月下（之前从1月起的杂志我都是在图书馆看的），之后一发不可收拾，连续买到了7月下（错过了7月中）。我买上、下刊还方便些，至于中刊，十有八九都没有（图书馆也是），有则十有八九又卖完了……"大软"是不是该改变下营销策略呢？我希望明年买"大软"不会再这么难了。

责编小白，感谢你在每期160页（上、下刊）中发表的"短篇小说"。这一次对WinXP到Win7过渡期的分析真不错，只是那幅图——真的是XP做的吗？Can you teach me?

林晓姐姐，我想问下《古剑奇谭》的激活卡可以激活多少次？看过连载报道后我好想玩！而看了编辑部春游爬山之行，我……你们提笔有文章，开电脑就成神，可是爬山，当RPG讲也就算了，但现实是，你们成功了——在梦中……

"云之遥Cosplay"为什么只到20日？我的兄弟22日才将这本"大软"送到……5555……

《古剑奇谭》发售也快一个月了，下面该继续关注下《仙剑奇侠传五》了吧——毕竟是走在曲折漫长、艰难坎坷、荆棘密布道发展路上的游戏嘛。

希望以后的软件应用技术能多发表些进阶的内容，游戏也能把握好平衡（指网游与单机的比重，介绍与攻略的比重，游戏与软件的比重等）！

祝"大软"越办越好，祝众编辑十年、二十年乃至终生不下岗！"大软"之初体验、再体验都结束了，2015年，我一定到恩济大厦进行"大软"编辑部之初体验！Wait for me！（云南 炫爱神）

因为开学时间的原因我只买到了贵刊的08上和08下期，在08下期中看到了07下期的光盘很好，很想得到，于是让书店的人去购买，但听说没货了，所以在这里想问一下，还有存货吗？

还有，每月的中期，学校书店都没有，只有上期与下期，是不是中期刊发行得少啊？

因为长期在校，所以网上购买贵刊的方式行不通，希望您们帮我想想办法，谢谢！

殷切地等待回音中……（河北 滕昊）

林晓：由于邮件发送时差与杂志周期的影响，有时大家的来信可能会稍迟几天才会在杂志上刊登出来；不过，大家如果在阅读与购买"大软"的时候遇到问题与困难的话欢迎随时来信，每一封读者的信件我们都会仔细查看，大家遇到的问题我们会尽全力去解决。下面就是对以上两位朋友来信的回复：

有关中刊难买与如何补齐过刊的问题，习惯于去报刊亭购买杂志的同学可以让比较熟悉的店主帮忙在每期进货的时候给自己留一本，一般来说关系较好的店主都会答应大家的要求。至于过刊的问题，去"大软"的淘宝网店进行购买自然是最可靠的途径（http://popsoft.taobao.com），如果实在不方便的话可以试试让别人代购，还不行的话就去拜托报刊亭吧，一家不行的话多找几家试试，应该能够找到愿意帮忙的店主。

有关《古剑奇谭》的激活问题在烛龙的官方网站上有详细说明，需要的同学不妨去查询一下。《仙剑奇侠传五》的报道与介绍杂志自然会认真对待，本期就有独家报道。至于编辑部的合影与签名……事实上，留心看杂志的话可以找到不少编辑的真面目，评测组的几位技术派自然不在话下，娱乐组的编辑其实也在读编往来的假期活动留影中没少露过面，仔细观察的话不难找到。其实，"大软"的编辑部地址就印在每期杂志的目录旁边，有兴趣和条件拜访的读者大可亲自前来一睹真相，放心，编辑部的大门是永远会向热情的读者开放的！



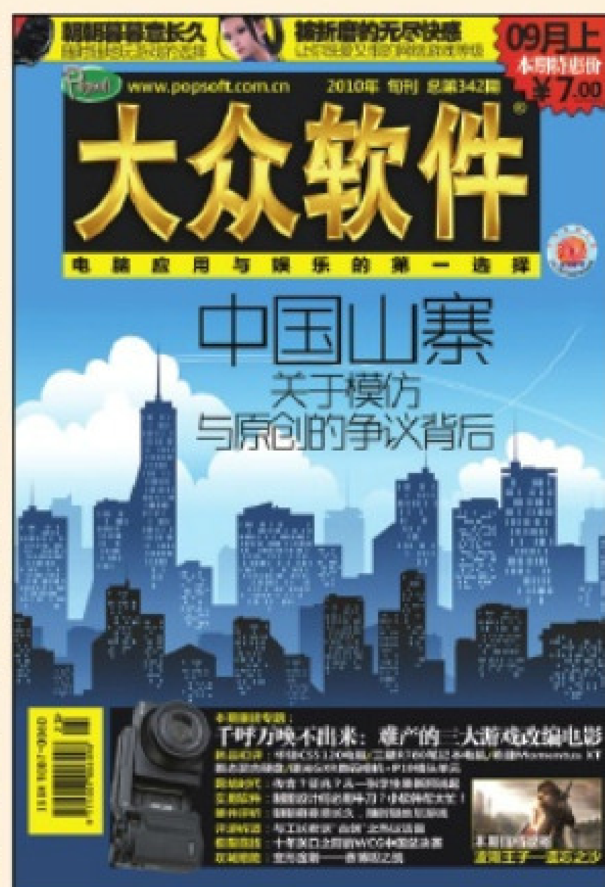
## 读者来信

## 快评

本期《网游等级》一文写得十分透彻，迎合了我这种没有大量时间玩游戏的玩家的心声，我也十分期待这无等级网游的成功。唯一不满的是《魔兽世界》相关内容期期都有，能不能多多谈下《剑网3》？毕竟这是中国的《魔兽世界》，强烈建议再出一本增刊。（北京 李润实）

我坦白！我有错！作为一个从来只玩单机游戏不喜欢网游内容的纯种单机玩家，"大软"的网游部分版块我一向是直接跳过不看的，不过这期有关《网游等级》的文章着实让我大吃了一斤（不用这个词无法表示我的惊讶感），原来网游部分不仅仅是广告啊……我错了，以后每期网游部分的内容我会认认真真去读的，编辑大人原谅我的冒犯吧……另外，《古剑奇谭》的攻略已经登过了，眼光应该转到其它大作上了吧，咳咳咳，没错，我指的就是《星际争霸Ⅱ》——攻略和战术分析什么时候能刊登呢？（河北 大龙虾）

本期的封面终于不是广告了……感觉好棒。有关"山寨"的主题相当不错的说，开头那张"奥巴马认证"的照片和旁边的文字真的逗到我了——"BlockBerry"应该翻译成"块梅"吗？"山寨"的"标题党"功力果然非同凡响……另外，我还有一个习惯就是看杂志喜欢从最后面起开始向前翻，感觉上……这两期的杂志某些内容似乎有些微妙的变化，是我的错觉吗？（北京 风铃）




林晓：不知不觉间，新学期已经过去了一个月，马上迎来的就是下半年学期的第一个长假——国庆节黄金周。大家准备如何度过这段假期呢？是好好放松休息一下，还是抓紧时间调整状态适应新学期新学年的新课程挑战？欢迎大家来信谈谈自己的经历与感想。10月上这期杂志大家的感觉又是如何？欢迎E-mail给linxiao@popsoft.com.cn送出你的评论，精彩的评论将被刊登在杂志上，另有精美的纪念品赠送喔。

# 二手硬盘里的秘密

■山东 施忆

很多人认为恢复数据是一件非常困难的事情，但实际上，长篇累牍的恢复技术文章遍布网上，各种还原软件、硬盘修复软件随处可以下载，借助这些先进的资料和软件，普通的电脑爱好者也能轻而易举地将丢失的数据重新找回来。而对于清除硬盘中的数据，大多数人却认为非常简单，鼠标一点，“del”一按即可，然而那些数据真的就消失了么？其实，在Windows或者DOS系统中，简单的删除、格式化都不能让数据彻底消失。彻底清除数据而又保证硬盘不被损坏，其操作难度虽然不及恢复数据困难，但往往会由于未能引起用户重视而给自己带来损失。

本人最近入手了一块二手希捷硬盘，虽然容量只有80GB，但足够用来进行日常备份或者和朋友共享一些游戏了。据说，这块硬盘是当地一家大型公司升级设备时淘汰下来的，出厂日期为2003年4月，不过从外观品质和Scandisk的扫描情况以及使用时的噪音来看，实际使用时间应该并不长。那么，这块硬盘里面曾经都装过什么东西呢？先用R-studio试试看，这是一款功能非常强大的数据恢复软件，支持FAT12/16/32、NTFS、NTFS5和Ext2FS（linux、UNIX操作系统）文件系统，能够重建损毁的RAID阵列，为坏磁盘、分区、目录生成镜像文件；可以最大限度地恢复删除分区上的各种文件数据，支持把数据复制保存到任何磁盘媒介并对文件或磁盘内容进行浏览、编辑（相当于winhex的RAM编缉功能）等等。

将这块希捷硬盘设为从盘，既然这块硬盘是高端商用产品，那么以前很可能安装的是Windows2000/NT操作系统。我的电脑安装了Windows2000和XP双系统，XP使用FAT32分区格式，Windows2000使用了NTFS系统，重新开机后，进入到Windows2000系统，先安装好R-studio，随即开始对希捷盘进行扫描。

10分钟后，显示屏上出现了一些乱码，说明这块硬盘还未经过低格。启动R-studio，驱动器信息栏中显示出硬盘的容量、型号、分区和采用的文件格式——不出所料，是NTFS，先对整个硬盘自动扫描一遍后，没有结果。点击“Tools”工具菜单中的“View/Edit”，用R-Studio自带的磁盘编辑工具查看，可以看到大量的字符串集中于一个区域；接着往下看，虽然还有一些“天书”式的乱码，但更多的还是一望无际的“0”；继续搜索，根据在磁盘编辑工具中显示的信息，输入需要恢复的开始扇区和结束扇区数，直接对data区进行扫描。

R-studio的智能扫描技术果然名不虚传，不用半个小时一些原本已无影无踪的文件便出现在待恢复列表中，但是这些文件基本上都已经受到了破坏，即使恢复也无法打开了。不过，另有一些文件得到了成功恢复，商业文件如此轻易便被局外人发现，真是让人感叹。

其实，对数据进行彻底擦除，就像我们平时安装软件一样容易，所有人都应该对自己所掌握的数据安全负责到底，那么，怎样才能确保删除的数据不会被轻易恢复呢？方法有这几种：

1.对硬盘进行低级格式化。在windows下的格式化或者DOS下的format 命令一般被称作高级格式化（High format），高级格式化删除的只是分区目录，被删除的仅仅是一个文件或文件夹名称而已，文件数据仍然保存在硬盘中，只不过被标记上“可覆写”罢了，这就是为什么硬盘某个分区经过格式化后还可以恢复的根本原因。与之相对应的低级格式化（low format），则是删除全部数据信息，相对而言，经过低格操作的硬盘，数据被恢复的可能性微乎其微。

低格一般有两种途径，一种是通过主板自带的低格工具，用户可以在电脑启动时进入BIOS进行查看；另一种是使用硬盘厂商发布的专用硬盘维护工具，具体资料可在网上查询。

2.使用数据填充覆盖原文件所在的DATA区。很多数据恢复文章都谈到在硬盘数据或分区丢失无法启动后，为了保证数据的安全应该立刻停止一切操作，最重要的是不要再进行读写操作，主要一个原因就是防止原有数据被重新覆盖而无法恢复。目前，世界四大硬盘生产厂家各自的DM工具中都包含有ZERO填充功能，你可以在DOS环境下对硬盘先进行格式化，然后进行充零操作或者重复拷贝一些无用的文件直至将整个硬盘填满；在硬盘转让或出售之前，为了确保数据不被外泄，请重复操作两三次，这样任他是再高明的恢复专家，也别想能恢复出一丁点蛛丝马迹。

3.使用专用软件清除指定文件。如果你并不想出售自己的硬盘，而是想彻底清除硬盘中某个文件或目录中的内容又该怎样做呢？总不能对硬盘进行消磁处理或者低级格式化吧，这时候你可以使用专门的数据清除软件例如Pulverizer、FileWiper等工具，这些工具都有一个共同的特点：文件删除后，对文件存储区域进行覆盖填写，这就达到了我们要完全删除文件的目的，这里笔者以filePulverizer（文件粉碎机）为例，简要介绍一下具体的操作步骤：

文件粉碎机的界面非常简洁，操作操作更是简单明了，单击“添加文件”按钮就可以添加要粉碎的文件，按住Shift或者Ctrl键可以一次添加多个文件。或者也可以将任何文件或者文件夹用鼠标拖放到文件粉碎机的主界面加入列表；“添加目录”则可以把整个文件夹添加到处理列表中。如果你想删除一些已经添加到处理列表中的文件，可以在列表中选择这些文件，然后单击“移除列表”按钮完成操作。一切就绪后，单击“开始粉碎”，文件粉碎机就会自动将文件列表中的全部文件或文件夹彻彻底底的清除掉。

用户在第一次运行文件粉碎机时，可以从主界面上选中“右键菜单有效”一项，随后，资源管理器菜单中会自动增加一项“用文件粉碎机删除”的新菜单项，只要选择了一个或多个文件或文件夹，单击右键就可以在弹出的菜单中选择这项功能，用户不需要启动文件粉碎机即可随手清除文件。

删除过的文件或文件夹会从列表中消失，如果有些文件无法删除，可能是这些文件正在被使用；如果你确信没有打开这些文件，可以重新启动电脑再删除一次试试；如果还是不行，那么这个文件可能是系统重要的文件，还是不删除它的好。文件删除后，笔者尝试用R—studio和finaldata进行扫描，虽然能够找到删除的文件并恢复，但这些文件的内容已经是空空如也了。P

# 热门游戏排行榜

截止日期2010年09月15日

## 单机榜

| 排名 | 游戏名称 | 制作公司 | 上市日期 | 票数 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 星际争霸Ⅱ——自由之翼 | BLIZZARD | 2010 | 2312 |
| 2 | 魔兽争霸Ⅲ——冰封王座 | BLIZZARD | 2003 | 2290 |
| 3 | 古剑奇谭 | 上海烛龙 | 2010 | 2235 |
| 4 | 龙世纪——起源 | Bioware | 2009 | 2213 |
| 5 | 使命召唤——现代战争2 | Infinity Ward | 2009 | 2204 |
| 6 | 求生之路2 | Valve Software | 2010 | 2163 |
| 7 | 无主之地 | Gearbox | 2009 | 2122 |
| 8 | 正当防卫2 | Avalanche Studios | 2010 | 2118 |
| 9 | 侠盗猎车手4 | Rockstar Games | 2008 | 2109 |
| 10 | 植物大战僵尸 | PopCap | 2009 | 2088 |

## 网游榜

| 排名 | 游戏名称 | 制作公司 | 运营公司 | 上市日期 | 票数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 魔兽世界 | BLIZZARD | 网易 | 2005 | 2295 |
| 2 | 地下城与勇士 | NEOPLE | 腾讯 | 2008 | 2278 |
| 3 | 龙之谷 | Eyedentity Games | 盛大 | 2010 | 2256 |
| 4 | 梦幻西游 | 网易 | 网易 | 2003 | 2248 |
| 5 | 剑侠情缘网络版叁 | 西山居 | 金山游戏 | 2009 | 2232 |
| 6 | 穿越火线 | SmileGate | 腾讯 | 2008 | 2221 |
| 7 | 跑跑卡丁车 | Nexon | 世纪天成 | 2006 | 2217 |
| 8 | 创誓记 | 韩光软件 | 上海游趣 | 2010 | 2209 |
| 9 | 永恒之塔 | NCsoft | 盛大 | 2009 | 2182 |
| 10 | QQ飞车 | 腾讯 | 腾讯 | 2007 | 2176 |

**小白：**现在智能手机的3D性能已超过了PS2？不用怀疑，这是真的！小明最近购买的手机就内置了PowerVR SGX540图形处理器，它每秒能生成9000万多边形，相比之下PS2仅能生成可怜的6600万个……虽然有着如此强大的机能，小明却在玩游戏时失望了，因为根本没有一款游戏能从画面上体现出“9000万多边形”的价值，它们大多看起来非常粗糙，像是“小作坊”制作出来的。

和“PC大战游戏机”不同，在智能手机与掌机的游戏对比中，前者几乎是完败的，尽管目前iPhone上已有“街霸Ⅳ”“合金装备”“实况”等大作，可当人们都意识到用iPhone/iPod Touch玩游戏非常别扭时，之前的一切美好期望也就破灭了。



iPhone上的《街霸Ⅳ》，看起来不错，但玩过之后会导致你憎恨触摸屏

如果你只想玩游戏，千万不要被倒霉的“机能”骗了，在过去的几年里，真正好玩的游戏和机能没有多大关系，精巧的美工远比堆砌多边形来得实在，所以目前还是PSP/NDSL比较适合游戏，毕竟好玩的游戏已经够多，而且价格也相对便宜。

请记得，软件对硬件的消耗是无穷无尽的，同样一款游戏加入几条指令后或许就成了“显卡杀手”，例如最近PC版的“黑手党2”，如果刻意追求画面，即便是昂贵的GTX480也不够用，事实上小白认为这款游戏的精髓并不是“分辨率”和“抗锯齿”，“双核+HD4650”的配置一样能体会故事，在画质方面也说得过去。所以不要再为“配置”纠结了，不论你投入多少时间金钱，“电影级画质”几年内都不可能在PC上实现，这不仅有硬件上限制，更有软件的限制。所以还是回归游戏本身吧，好故事远比好画面在心里的保质期更久！ P

# 三国杀风

扩充第1弹



火爆上市







| | |
|---|---|
| 本品内含： | Q版神武将模型 × 1 |
| | Q版风扩充卡牌 × 8 |
| | Q版神将卡牌 × 1 |
| 材料： | PVC |

2010年10月1日起至2010年12月31日，可用闪卡底部的16位兑换码登录“三国杀Online”游戏，换取专属武将秀一套。本活动兑奖至2010年12月31日20时截止。


张角


魏延


周泰


于吉


小乔


夏侯渊


黄忠


曹仁


游卡桌游 YOKAGAMES

地址： 北京市朝阳区建国路71号惠通时代广场A4座
电话： 010-58630150
传真： 010-58635998

邮箱： support@bgyoka.com
网址： www.yokagames.com
yoka官方旗舰店： http://taobao.yokagames.com

《大众软件》2010 增刊

# 达拉然的召唤！

## 《巫妖王之怒》高级典藏图文指导全书（国服版）




**追加赠送：**
**对开诺森德全地名地图**
71×52厘米
巨幅尺寸，前所未有

- 全新订正、完全国服译名
- 诺森德大陆概况总览
- 诺森德各地区详尽地理图

- 70～80级升级任务指南
- 新职业死亡骑士成长攻略
- 专业技能冲冲冲

- 精品装备大集合
- 极品装备及其背景故事一览
- 《魔兽世界》集换式卡牌大观

- 图文并茂诺森德副本全攻略
- 诺森德副本3D地图
- 野外战场及竞技场经验谈

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：（010）65934375　65025164
传　　真：（010）65934375
邮　　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN